

Micro NEWS
LES 100 TOPS 1990
JANVIER 1991 / N°43 BELGIQUE : 183FB - SUISSE 7,80FS - CANADA : $ 6,50
30 JEUX SUR CONSOLE ● MICROIDS GRAND PRIX 500 2● COLORIMAGE, LA NOUVEAUTE DAO ● F-ZERO SUR LA SUPER FAMICOM ● GEISHA : REVUE DE DETAIL ●
M 2843 - 43 - 25,00 F



THE SECRET OF
MONKEY ISLAND
TM
A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT
Compatible avec la carte
AdLib SOUND
(PC et Compatibles)
THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Je n'ai vraiment pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grog et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à cela ?
"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate, comme nous !", me dirent-ils. Cela me paru juste.
Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !
Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui se déplace à 3 centimètres au dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?
Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Ile du Singe"
Version française ATARI ST AMIGA PC
LUCASFILM GAMES TM
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE





SOMMAIRE

LA CROISEE DES CHEMINS

L'année 1990 aura eu son cortège de désillusions. Eh oui, la micro n'est plus ce vallon paradisiaque peuplé de quelques dieux qui comptent les dollars ! Aujourd'hui les dieux sont légion... mais les fidèles manquent. Résultat, tout le monde grince des dents. Les éditeurs courent après un succès fugace et hors de prix, et pour rentrer dans leur frais n'hésitent pas à sortir des rossignols. Les distributeurs suivent le mouvement - tout est bon à prendre. Quant aux magazines, ils survivent... Merci pour nous !

Ça, c'était pour la note pessimiste. La fin d'année, comme les anniversaires de mariage, c'est l'occasion ou jamais de faire le bilan... Heureusement, on peut aussi voir les choses sous un angle plus réjouissant. Considérer, par exemple, que cette course effrénée au succès a effectivement porté ses fruits, en mettant à la disposition du public une foule de jeux super - comme les incontournables que vous retrouverez dans notre **Top 100.** Notons au passage que parmi ces derniers, quelques-uns laissent présager un avenir radieux pour l'univers micro. Une nouvelle race de softs, à vrai dire...

1990 fut aussi la date de l'avènement des consoles - celles-là même que les professionnels de l'édition française dénigraient à loisir il y a peu, doutant de leur implantation future sur le marché... Pour finir l'année en beauté, la Super Famicom, le nec (?) plus ultra dans le genre, vient de débarquer dans l'hexagone. Un regard sur le test de *F-Zero* vous en dira plus long sur la question.

Toute la rédaction vous souhaite une bonne et ludicielle année.

Georges Brize




UNE EXPLOSIO
SCHWARZENEGGER
TOTAL RECALL
Doug
Quaid
est hanté
chaque nuit par
un rêve qui l'entraine sur Mars.
Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans
les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser
complètement ses rêves.
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE
Vous
découvrirez
l'horreur lorsque
le rêve de Quaid deviendra un
véritable cauchemar....
de ses gestes seront
manipulés par ses futurs
la vérité est surréaliste
IL N'EST PLU
QU'IL CROIT
Vous êtes
Doug Quaid
et devez aller sur
Mars pour découvrir vo
entité. Votre mission est un
de l'action avec des mutants
futuristes et tout un arsenal à votre
phismes superbes et une jouabilité incroya
le jeu basé sur...
LE FILM DE L'ANNEE
Un voyage cauchemardesque dans le 21eme siècle
CHASE HQ II - Special Criminal Investigation
CHASE H.Q. II
Special Criminal Investigation
TAITO
PLUS RAPIDE
PLUS DUR
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675



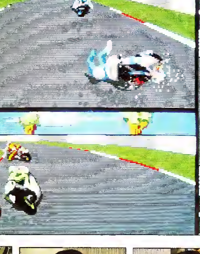
DE FORCES!
ROBOCOP 2
ROBOCOP 2
© 1990 ORION PICTURES CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED.
ROBOCOP 2
NARC
ocean
Non, il est Mr. BIG!

MICROIDS A L'HEURE DU GRAND PRIX

Grand Prix 500, malgré son âge avancé, fait encore parler de lui dans les chaumières. Qu'en sera-t-il de son successeur ?

Après plus de trois ans d'existence, le fameux *GP 500* reste à juste titre une référence en matière de simulation de course de motos - les 150 000 exemplaires vendus dans le monde et la récompense prestigieuse (le CES Award à Chicago) dont il fut gratifié n'y sont pas étrangers. Et ce, même si depuis, d'autres jeux similaires ont été illuminés pour un court instant par les feux de la rampe.

Aujourd'hui, Microïds récidive avec une deuxième mouture. Non ! Ce n'est pas le terme approprié.... Même si le titre laisse présager une simple suite, **Grand Prix 500 2** mérite bien mieux que cette appréciation. En fait, hormis les bons côtés de l'ancêtre qui ont été préservés, voire améliorés, les différences apparaissent si grandes qu'il est presque impossible d'établir un lien de parenté effectif entre les deux jeux.





Avant d'en dresser un portrait plus complet, parlons un peu des artisans de *GP 500 2*.

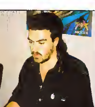
MICROIDS EST DE RETOUR...

Après des débuts éclatants, jalonnés de softs incontournables comme *GP 1*, *Super Ski* et plus proches de nous, *Highway Patrol* et *Eagle's Rider*, Microïds put enfin s'offrir une retraite bien méritée. Enfin, façon de parler, puisqu'en fait ce silence de plusieurs mois n'avait pour seul but que de permettre à l'équipe de préparer un retour en fanfare. Et quel meilleur moment choisir pour revenir sur le devant de la scène que les fêtes de fin d'année ? Comme vous pourrez le découvrir dans les tests

Elliot Grassiano, p.-d.g. de Microïds. Nous lui devons tant qu'il était heureux qu'Elliot naisse.



Emmanuel Forsans, chef de produit, mettant la dernière main à *Swap*.



Cyril Trevouan, programmeur de *GP 500 2*, en plein travail.

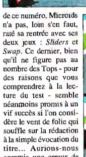


Olivier Grassiano, attaché de presse et créateur à ses heures.









de ce numéro, Microïds n'a pas, loin s'en faut, raté sa rentrée avec ses deux jeux : *Sliders* et *Swap*. Ce dernier, bien qu'il ne figure pas au nombre des Tops - pour des raisons que vous comprendrez à la lecture du test - semble néanmoins promis à un vif succès si l'on considère le vent de folie qui souffle sur la rédaction à la simple évocation du titre... Aurions-nous commis une erreur de jugement ? Possible. Mettons cela sur le compte de la subjectivité qui l'emporte parfois sur une volonté de jugement impartial.

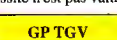


ALLELUIA !

Mais tout cela, si vous me permettez l'expression, relève de la bière de braguette infirme, comparé au boum que devrait provoquer l'arrivée de *GP 500 2*...

Forts de l'expérience précédente, programmeurs et graphistes auraient pu travailler au plus juste, en s'épargnant des tâtonnements inutiles dans la recherche du plus court chemin vers la réussite. Pourtant, tatillons au possible et surtout très professionnels, ils ont su se remettre en question à maintes reprises. En particulier pour la taille allouée aux fenêtres de jeu : partis sur la base de deux fenêtres de dimensions différentes - l'une en mi-hauteur et sur la largeur totale de l'écran, l'autre correspondant au quart de la surface totale - il fut finalement décidé d'opter pour des parties égales, qui favorisaient ainsi le jeu à deux. Les différents modules d'indication (vitesse, classement etc.) qui se trouvaient alors en haut à droite de l'écran durent donc être remodelés. Quant à la fenêtre de jeu principale, elle subit une petite réduction. Ces modifications n'auraient été que broutilles si elles n'avaient eu une incidence directe sur la structure même des sprites. Plus gros et entièrement vectoriels à l'origine, il cèdent aujourd'hui la place à des graphismes très réalistes et animés d'une plus grande vélocité.

Bref, le jeu y gagne et le travail titanesque que ces refontes ont nécessité n'est pas vain.

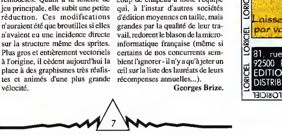


GP TGV

La première remarque que l'on peut faire sur *GP* concerne l'extraordinaire impression de vitesse qu'il procure. Les décors défilent à une allure folle et les motos semblent vraiment animées d'un mouvement propre - et pourtant la version qui s'étale sous nos yeux n'est pas définitive, quelques points relatifs au déplacement des engins restent à fignoler... Qu'en sera-t-il alors du jeu parvenu à maturation ? A dire vrai, on peut s'attendre à ce qui se fait de mieux en la matière !

Arrêtons là les compliments, sous peine de manquer de superlatifs lorsque l'heure du test aura sonné. Et concluons par un grand coup de chapeau à toute l'équipe qui, à l'instar d'autres sociétés d'édition moyennes en taille, mais grandes par la qualité de leur travail, redorent le blason de la micro-informatique française (même si certains de nos concurrents semblent l'ignorer - il n'y a qu'à jeter un œil sur la liste des lauréats de leurs récompenses annuelles...).

Georges Brize.



DES COMPILS QU'ONT DU VOLUME !

La série QUATRO (*Code Masters*) de par sa qualité, a de quoi ravir tous les dévots de l'Amstrad CPC. Les vieux fidèles trouveront matière à combler quelques trous et les jeunes, de quoi se constituer pour trois fois rien une ludothèque de choc. Dix volumes à 120 F (sauf le dernier à 140 F) regroupant chacun sur une disquette, quatre hits à se la mordre.



Vol. 1 - Cartoon Time : *Frankenstein Junior, Little Puff in Dragon Land, Ollie and Lisa 3, Wizard Willy.*

Vol. 2 - Arcade : *Advanced Pinball, Fast Food, Fruit Machine, Monte Carlo.*

Vol. 3 - Simulators : *Arcade Flight Simulator, BMX 2, Pro Skate Board, Pro Ski.*

Vol. 4 - Sport International : *BMX Freestyle, International Rugby Simulator, Pro Snooker Simulator, Pro Tennis.*

Vol. 5 - Shoot Em Ups : *Mig 29 Soviet Fighter, Operation Gunship, SAS Combat, Super Tank.*

Vol. 6 - Power Machine . *ATV Simulator, Championship Jet Ski, Grand Prix 2, Pro Power Boat.*

Vol. 7 - Platform Mania : *Bigfoot, Brainache, Hit Squad, Super Hero.*

Vol. 8 - Fighters : *Bounty Hunter, Blade Warrior, Ninja Massacre, Street gang Football.*

Vol. 9 - Turbo Power : *Grand Prix 2, Italian Super Car, Moto X, Twin Turbo V8.*

Vol. 10 - Dizzy Adventures : *Dizzy, Fantasy World Dizzy, Fastfood, Treasure Island Dizzy.*

Profitons de la percée pour porter à votre connaissance l'existence de compils à peine sorties du four.

Elite propose sur Amiga, Atari ST et PC, **Finale** avec : *Ghosts'n Goblins, Overlander* (remplacé par *Frank Bruno's Boxing* sur la version PC), *Paperboy* et *Space Harrier*.

Addictive offre pour sa part aux maniaques du ballon qui roule au fond des buts, sur Amiga, Atari ST et CPC, **Soccer Mania** avec : *Football Manager 2, Football Manager World Cup Edition, Gazza's Super Soccer* et *Microprose Soccer.*

ANGEL NIETO ON THE POLE

Titre évocateur pour une simulation d'Opera Sport (**Angel Nieto Pole 500**) à la gloire des 500 c3... Une 3-D vue de derrière facturée de première et une animation acceptable, bien qu'un tantinet saccadée, invitent à participer à 16 circuits officiels fidèlement reproduits. Tous les paramètres de rigueur - nombre de tours, séances d'essais, épreuves chronométrées de qualification avant les Grands Prix, choix de la mécanique, pneumatiques à adapter selon météo, vitesse automatique ou manuelle etc. - figurent dans



cette pétarade pour inconditionnels. Deux joueurs possibles aux commandes d'Amiga, CBM 64, Atari ST, Amstrad CPC, PC & compatibles et MSX...

EXTERMINATOR OU A RAISON

Attention, si des insectes mutants prennent d'assaut votre maison ou si les jouets de vos enfants vous attaquent, n'hésitez pas ! Faites appel à l'Exterminator. Lui seul peut éliminer cette vermine meurtrière...

Conversion du coin-up du même nom, **Exterminator** vous lance un défi : détruire tous les envahisseurs vrombissants ou rampants qui infestent les maisons de la banlieue de Chicago

Armé de vos seules mains, vous devez écraser et cogner jusqu'à ce que mort de l'adversaire s'ensuive. Malheureusement, celui-ci n'est pas démuni de moyens de défense - votre main enflée en atteste.

Ça se joue seul ou à deux - souris ou joystick - (disponible sur Amiga, Atari ST, PC, CPC et C64).

UNE SACREE PAIRE DE MANCHES

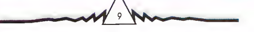




Excellente raison pour les tout-petits de squatter le micro de leurs parents ou de leur grand frère, que ce petit jeu (**Match Pairs**) entièrement dédié à la première enfance.

Rien de bien nouveau puisqu'il s'agit du fameux jeu des paires. Des cartes retournées (20 à 42 selon niveau), dissimulant des couples d'images en désordre, s'affichent à l'écran. Celles-ci se dévoilent un bref instant au petit bonheur et l'enfant en appelle à sa mémoire pour désigner (pointer) les objets identiques afin de les faire disparaître. Une digit vocale, en français, anglais, italien ou allemand, annonce lesdits objets et félicite le joyeux bambin qui en bave de joie sur le clavier, en tapant de son petit poing sur la souris (comme le fait Sylvain quand Momo lui tient la grappe). Plusieurs thèmes seront proposés - vie marine, fleurs et feuilles, animaux, planètes, musique etc. - qui conféreront au logiciel une valeur éducative certaine.

NEWS



NEWS

COMPLOT DEMONIAQUE

Jadis plongé dans les ténèbres, le royaume a vaille que vaille recouvré sa splendeur. Le démon, tiré de sa sieste par ce bonheur incongru, envisage de répandre une fois de plus terreur, famine et consternation.

Averti du danger par une bonne fée assermentée, le bon roi dépêche en toute hâte un messager auprès de S.O.S. Chevaliers. Mais le démon omniscient se charge de faire zigouiller par un de ses plénipotentiaires de choc le brave postier en service. Un voyageur témoin du crime et réalisant l'importance du message incrit sur le parchemin arraché des mains du cadavre, le porte sans plus attendre au monarque qui lui dit : " Toi qu'as l'air costaud, tu fous la pâtée aux forces du Mal et j'te refile la princesse. O.K., man ?". Cette histoire qui plante le décor et instruit du scénario, est entièrement développée - certes avec moins de gouaille - selon une présentation cinématographique confondante de réalisme.



Wrath of The Demon, immense et de toute beauté avec 600 écrans, une centaine de monstres et des scrollings en parallaxe évoquant les meilleurs moments de jeux comme (entre autres) *Shadows of The Beast 2*, tient quand même sur la bagatelle de 4 disquettes et se déroule dans le strict respect de l'orthodoxie (armes, clés, sorts, potions etc.). Courroux diabolique de Ready Soft Inc. sur Amiga, Atari ST, PC et C64.

LE PORT DE LA DROGUE

Les éditeurs en mal de scénarios ont fait de l'univers répréhensible de la drogue leur domaine de prédilection. Les jeux d'action fondés sur ce thème foisonnent comme les affaires sous un gouvernement moraliste.

Adapté d'un jeu d'arcade de Williams, **Narc**, d'*Ocean*, se singularise néanmoins de par l'apparence très "pervers pépère" des trafiquants et l'omniprésence de la gent canine. Si les graphismes, soyons sérieux, ne sont guère enthousiasments, l'action en revanche se boit comme du punch (ou du Coca pour les morveux). Deux joueurs incarnant des agents du Drug Enforcement Agency, s'efforcent de récupérer des sachets de cocaïne et de détruire les labos en arrosant copieusement l'entourage avec leur pétoire (ouais les corps qui éclatent !). Onze niveaux de pur défoulement (entrepôts, stations de métro, hôtels etc.) accessibles au moyen de cartes qu'il faudra récolter.... A remarquer, la présence d'un radar qui signale la sortie de chaque tableau en offrant une vue d'ensemble des menaces. Dope et aboiements sur Amiga, Atari ST et Amstrad CPC !



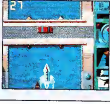
ELITE SANS RATURES

Il y a quelques années, les amateurs éclairés ne tarissaient pas d'éloges sur le meilleur simulateur de combat spatial du moment : **Elite** sur PC. Epoustouflante pour l'époque, force est de reconnaître que la 3-D fil-à-fil a fait son temps, comme d'ailleurs les effets sonores approximatifs. Rainbird soit loué pour la remise à jour de ce logiciel mythique (distribué par *Microprose*). Les graphismes actualisés s'accommodent désormais des modes CGA, EGA et VGA, et les heureux possesseurs de la carte *Roland* n'en croiront pas leurs oreilles. Comme dirait l'autre, tout est plus mieux et même beaucoup meilleur : rapidité, jouabilité, options etc. Age d'or d'un produit d'élite !



FENDEZ LES FLOTS

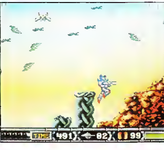
Tous les connaisseurs vous le diront : rien n'est plus grisant (et plus dangereux) qu'une course en outboard, véritable Formule 1 nautique. Loriciel, qui ne craint pas de se mouiller, propose à tous les dingues de vitesse sur Amiga, Atari ST et CPC, une simulation en vue de dessus comportant des épreuves qui se déroulent dans chacune des six capitales - où l'élément aqueux se signale à l'attention - que sont Paris, New-York, Londres, Venise, Amsterdam et Sidney. Les circuits de qualification (semés d'obstacles que c'en est révoltant) devront être parcourus en un temps limite, avec gains à la clé pour équiper décemment son bolide avant l'ultime affrontement du championnat. L'animation d'**Out Board** s'agrémente de quelques séquences humoristiques - comme d'ailleurs l'illustration sonore à base de digits.



LA CHAIR DU METAL

Les âmes en titane renforcé de la rédaction qui ont tremblé sous les coups de boutoir de *Turrican* en gardent un souvenir ému. Imaginez leur satisfaction quand ils ont perçu le cri d'alarme lancé par Rainbow Arts. Au fin fond de l'univers, les Landorins planqués dans leurs grottes sont dans la panade. Les Machines ont trouvé le passage ! Turrican, mon garçon, tu sais ce qu'il te reste à faire... On t'a concocté des graphismes pas possibles, une ambiance sonore et des digits vocales à donner la chair de poule, 1 500 écrans pour 5 mondes invivables comme jamais, des scrollings différentiels que tu vois pas la différence avec la réalité... et des armes comme Saddam n'a jamais rêvé d'en posséder. Bref, ça va chier en février sur Amiga, ST et même sur Amstrad CPC avec Turrican 2.







LES SECRETS DE L'ATHANOR



Quoi de plus difficile pour un apprenti sorcier, de surcroît maladroit comme un manche, que de préparer des potions (magiques ou non) pour son vénéré maître et professeur...

Le pauvre tâcheron doit surveiller, afin de pourvoir à la demande, tout un réseau d'éprouvettes, de cornues, d'alambics, d'athanors et autres accessoires chers aux alchimistes de compétition (tu sais, Momo, Paracelse c'était mon pote...).

Mais revenons à nos moutons euh... nos potions. La sélection des gouttes se fait au travers des circuits, des tubes et des ustensiles cités plus haut - seulement le gros problème consiste à diriger les gouttelettes vers différentes fioles, afin d'obtenir le mélange voulu. Bien entendu, toutes sortes d'options : réchaud, geleur, ralentisseur et même un laser qui permet de changer les couleurs seront là pour vous aider dans votre quête de petit chimiste. Mais attention au scarabée-robot à qui vous devrez donner en contrepartie d'un travail paisible et sans encombre, des gouttes de la couleur souhaitée. Si pour une fois l'idée semble nouvelle, il semblerait que l'équipe de programmeurs recherche un éditeur pour commercialiser ce soft dont le développement est actuellement prévu sur Amiga, ST et PC VGA.

Alors souhaitons que les éditeurs se battent pour obtenir la diffusion de ce petit jeu qui mérite quand même l'intérêt de tous !

KRIEGSMARINE

"Großadmiral, Problem !
- Herr General, bist du verrückt ?
- Nein, Herr Oberst... Meine Matrosen lachen, denn ein U-Boot (pour une meilleure compréhension, passons en traduction simultanée) zirgulant tans le nord te l'Adlandigue zemble être diriché bar ein dépilemendal... Und, il ne rébond blus aux ordres... Gomment vaire ?

- Eh ouais, les mecs, le débile en "guesdion", c'est moi, et on risque de se fendre la poire pendant un "zerdain" temps ! Ouch ! Que c'est dur à manier cet engin ! U pour Underwasser, tu parles ! Le problème, c'est que lorsqu'on y est, on a de grandes chances d'y rester, Underwasser, surtout si le boss est un type dans mon genre... Cool coco, c'est de la simulation, rien d'autre. C'est pas les Ricains avec leurs rafiots minables et encore moins les British qui vont pouvoir nous mettre des hélices dans les lance-torpilles... Ach ! Que je vais tenter une remontée pour voir l'étendue des dégâts. Mais qu'est donc ce bruit (tuuuiiit, tuuuuiiit) ?
- Gommandant, nous zommes zattagués bar des mines ! Bloub, bloub, bloub...
- Obergruppenführer, alles richtig ! Problem kaputt ! Le dépilemendal a zombré gorps et âme..."

Rassurez-vous, notre envoyé spécial (Wolf-Rüdiger von Bormann zu Mannerheim) à bord de l'U-Boot made in Mindscape a miraculeusement réchappé du naufrage et sera en mesure d'assurer le test dans notre numéro à venir.

Das Boot zera brojainement disbonible zur BC et gombadiples. Gut !







GENERATION 5 AIME LES LANGUES !

Ne surtout pas confondre avec la version 4, à l'évidence fâchée avec la seule langue française (vous, vous, vous, votre, votre, vous). Trêve de plaisanterie, cet éditeur propose, entre autres produits éducatifs (mathématiques, lecture, orthographe et expression écrite) deux logiciels séduisants (niveau 6ème/5ème) destinés à l'apprentissage de l'anglais et de l'allemand : **Secret England** et **Deutsches Geheimnis**. L'originalité réside dans la manière d'aborder le sujet - par le biais d'une aventure entraînant l'élève dans les principales villes des pays concernés. Le futur polyglotte, tout à sa quête du secret des alchimistes censé attribuer le don des langues, se trouve confronté à des situations dites "de communication" qui l'obligent au dialogue avec les autochtones, lesquels n'hésitent pas, après l'offre des indices d'usage, à orienter la discussion vers l'aspect historique et socioculturel de leur patelin. La recherche de sept initiés, dont l'un est seul chargé de transmettre le fameux savoir, passe par une série d'épreuves et d'exercices du genre questions/réponses, phrases à trous, erreurs à corriger etc. Un méchant, lui aussi à la recherche du secret, apporte toute la stimulation nécessaire à l'apprentissage. La convivialité totale qu'offre l'emploi du joystick(outouchesdirectionnelles) et des menus déroulants, les graphismes attrayants agrémentés de digits ainsi que l'illustration sonore, renforcent le côté nécessairement ludique de ces excellents produits, disponibles dès à présent sur Amstrad CPC, Atari ST, PC & compatibles.



FLIPPER SUR PC

Les mauvaises langues auront tôt fait de prendre ce titre pour une attaque envers la machine citée... Pourtant, tel n'est pas notre propos. Il s'agit ici de flipper, le jeu, la machine de café... Bref, le truc avec la boule qui se balade sur une surface semée d'embûches diverses et variées. On est sur la même longueur d'ondes ? O.K., alors, messieurs mesdames les PCistes, apprenez que le célèbre **Pinball Magic** de Loriciel, un simulateur de flipper pas comme les autres vient juste de montrer le bout de son nez sur vos machines préférées. Vous ne pourrez pas le rater, sa jaquette représente en effet une délicieuse jeune fille - qui n'est pas sans me rappeler d'ailleurs la non moins délicieuse attachée de presse de la société en question - courbée d'extase (!) devant une de ces machines du diable. Ah ! Aurais-je un jour la chance de la voir se pâmer ainsi devant moi ?



NEWS

COLORIMAGE : LA MAGIE DES COULEURS

Comment un logiciel issu de travaux de recherche destinés aux handicapés pourrait-il intéresser nos enfants ?

Avant d'apporter une réponse à cette question, retraçons en quelques lignes l'historique de Delta 7, association à laquelle nous devons la réalisation du logiciel **Colorimage** - sur Amiga.

L'INFORMATIQUE POUR TOUS !

L'association Delta 7 se consacre depuis sa création à l'élaboration de logiciels et de périphériques adaptés à différents types de handicaps et destinés aux particuliers comme aux organismes d'enseignement spécialisé. Ces outils visent à donner à l'enfant et à l'adulte diminués la possibilité d'exploiter pleinement un domaine qui leur était jusqu'alors interdit : l'expression (par l'écriture, l'apprentissage de la lecture, le morse et enfin le dessin).

Comme chacun le sait, ce dernier mode de communication tient une part importante dans le développement de l'enfant, qui exprime par ce biais - bien plus que par des mots - l'ensemble de ses sentiments. Ce qui se révèle valable pour un gamin "normal" - c'est-à-dire jouissant de toutes ses facultés physiques et mentales - l'est d'autant plus pour un être dont les aptitudes à se faire comprendre d'autrui sont limitées.

Mais comment réaliser un logiciel de dessin à la fois performant et d'une extrême simplicité d'utilisation ? Difficile, mais pas impossible ! La preuve en est faite avec *Colorimage*, qui allie une convivialité hors du commun à une efficacité presque diabolique.


Coloriage dans l'album

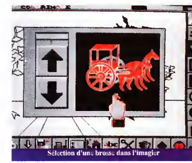
HANDICAP OU NON

Conçu à l'origine pour des enfants d'une dizaine d'années souffrant d'un handicap plus ou moins sévère, *Colorimage* s'affirme comme un excellent outil, permettant une approche de la micro-informatique par les plus jeunes (dès 3 ans). On y retrouve la quasi-totalité des fonctions communes aux logiciels de DAO dits professionnels, mais sous une forme facilement accessible à l'utilisateur en culotte courte : la taille et la clarté des icônes sont calculées de manière à capter l'attention souvent furtive de l'utilisateur, on peut aussi rattacher à chaque icône son équivalence vocale (le nom de l'outil sélectionné est prononcé) ; le pointeur ne se présente pas comme une simple flèche dénuée de sens, mais sous la forme d'une main de taille importante à l'index tendu, renseignant sur la zone de travail effective - à noter que cette main s'achève par une manchette dont la couleur change en fonction de la sélection.

Outre les fonctions coutumières (crayon, segments de droite, remplissage, undo etc.), *Colorimage* propose diverses options qui sortent réellement de l'ordinaire.

UN ALBUM A COLORIER

Dessiner, même avec un outil approprié, n'est pas à la portée de tous. Mais quand l'habileté ou l'imagination font défaut, il reste toujours une échappatoire : le coloriage. Si cette technique nous semble désuète et totalement dénuée d'intérêt, elle constitue pourtant une étape primordiale - et pas toujours évidente - dans l'apprentissage du dessin. L'album de *Colorimage* ne contient pas uniquement des motifs à colorier - mais ceux qui le sont peuvent toujours être retravaillés selon les goûts de l'utilisateur. Afin d'épargner les erreurs, le travail sur l'album peut s'effectuer en fond fixé : le coloriage n'affecte pas alors le dessin de fond. Une fois la mise en couleurs terminée, on peut



Sélection d'une brosse dans l'imagier



· Intégration d'une brosse dans un dessin de l'album

le son choisi dans la fenêtre d'édition. Cette manœuvre délicate, puisqu'elle nécessite l'emploi de texte, requerra l'aide d'un adulte

ECRITURE ET MOUVEMENT

Au nombre des options particulières à *Colorimage*, se trouve l'**Ecrivoir** - rien d'autre qu'un clavier graphique très complet et très fonctionnel, dont les nombreuses fonctions peuvent permettre dans une certaine mesure l'apprentissage de l'écriture

N'oublions pas que *Colorimage* fut créé à l'origine pour être utilisé par les handicapés. De ce fait, il comporte un outil spécifique répondant au nom de **Bouris** (**Bouton et souris**). Cet utilitaire fait apparaître à l'écran un menu graphique et sonore à défilement séquentiel, autorisant la sélection de six options de simulation de mouvement grâce à un seul bouton...

Comme nous l'avons vu, la première qualité de *Colorimage* est son extrême simplicité. Simplicité d'utilisation, mais aussi de mise en œuvre. En effet, toutes les fonctions - du crayon aux ciseaux, en passant par l'aéro - peuvent être ou non activées avant le démarrage en passant par "**.info**".

Avec cet utilitaire béni des dieux de l'enfance, les plus jeunes disposent pour la première fois d'un véritable outil pédagogique adapté à leurs besoins. Ne serait-il pas dommage de les en priver ?

Colorimage est une réalisation Delta 7, éditée par FDP et distribuée par *MAD, 42, rue Lamartine, 75009 Paris.*

Georges Brize

libérer le fond et intégrer le coloriage au dessin.

Pour peaufiner l'œuvre, il y a toujours possibilité d'avoir recours à l'utilitaire **Digitson**, sur lequel nous reviendrons plus tard.

L'IMAGIER

Même quand un décor se révèle assez simple à réaliser, ce n'est pas toujours le cas des personnages qui nécessitent plus de détails. L'imagier de *Colorimage* propose donc à cet effet 20 brosses, représentant pour la plupart des animaux, que l'utilisateur peut sélectionner à loisir et intégrer dans son dessin où il le désire Comme pour l'album, le choix de la brosse se trouve simplifié par une visualisation immédiate.

Une autre option permet d'ajouter ses propres dessins au nombre des brosses en découpant soigneusement leurs bords à l'aide de l'outil "ciseaux" et en procédant à une sauvegarde sans aucune identification.



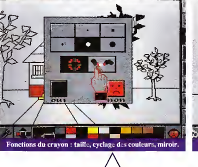
L'écrivoir

ALLIER LE SON A L'IMAGE

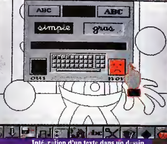
La musique, tout comme le langage, tient une place importante dans la communication. Sonoriser un dessin, c'est lui donner un sens précis, une raison d'être. Ce qui paraît impossible sur une simple feuille de papier se révèle aisément réalisable sur Amiga - mais encore fallait-il y penser ! Avant d'entrer dans les détails, précisons d'une part que seule la fonction de digitalisation *Digitson* se trouve incluse et non le digitaliseur hardware et d'autre part, qu'elle est compatible avec l'ensemble des digitaliseurs du marché, hormis *Perfect Sound 3.0.*

Très simple d'utilisation, l'écran de *Digitson* comporte 5 boutons (**Digitalisation, Ecouter, Charger un son, Oui** et **Non**) ainsi qu'une fenêtre de travail. Une fois la connexion du digitaliseur et du micro (ou de n'importe quelle autre source sonore) effectuée, il ne reste plus qu'à cliquer sur le bouton *Digitalisation* - symbolisé par des notes de musique et le graphe correspondant A cet instant, l'écran devient noir, indiquant que l'enregistrement a débuté. Pour en signifier la fin, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton gauche de la souris, ce qui a pour effet de faire réapparaître la fenêtre d'édition dans laquelle figure le tracé de l'enregistrement. Deux barres rouges situées de part et d'autre de la fenêtre d'édition permettent d'isoler la partie sonore la plus intéressante. Procéder à une écoute se fait en cliquant sur le bouton correspondant. Si le résultat est satisfaisant, il suffit de cliquer sur *Oui* afin d'accéder à la fonction de sauvegarde.

La fonction *Charger un son*, symbolisée par une disquette et une flèche, permet de visualiser



Fonctions du crayon : taille, cyclage des couleurs, miroir.



Intégration d'un texte dans un dessin

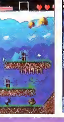
BUILDERLAND

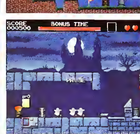
Tout un monde à construire pour cheminer sans encombre.

V'là-t-y pas que les programmeurs français se mettent à nipponiser ! Il ne manquait plus que cela... J'entends d'ici les chauvins gueuler à tue-tête : "Restons Français !". Eh ben non ! Une fois n'est pas coutume, la nipponite aiguë est tout ce qu'il y a de bénéfique. Le résultat apparaît beau, sympa, original, bref une réussite.









Sans vouloir faire de parallèle abusif, disons que **Builderland** n'est pas sans rappeler l'esprit de *Lemmings* (Micro News n°42). En effet, ce dernier propose d'ouvrir le chemin à une horde de bestioles suicidaires, dans le seul souci de préserver l'espèce. Le nouveau Loriciel suit un peu la même optique, sauf que la centaine d'animaux cède ici la place à un petit être humain, apparemment dénué de tout raisonnement logique... L'homoncule suit son chemin vers un but connu de lui seul, sans tenir compte des obstacles dont regorge le décor - au demeurant féérique - qui l'entoure. Tel son ange gardien, le joueur a pour devoir de le préserver des dangers encourus en facilitant sa progression. Pour ce faire, il dispose de pierres (carrées ou triangulaires) dont il se sert pour combler les excavations, permettre l'ascension des buttes etc.

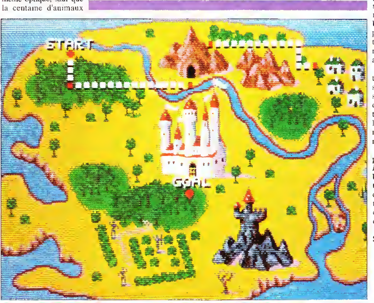
En certains lieux, les embûches sont si nombreuses qu'il est quasi impossible d'effectuer les "travaux" avant que le personnage - qui poursuit sa route inexorablement - n'arrive à leur hauteur. Une option (Bonus Time) permet alors, durant un temps limité, de freiner sa marche, tout en procédant aux réparations d'usage.

Bien entendu, comme tout jeu d'arcade un tant soit peu nipponisant qui se respecte, vous aurez droit au monstre de fin de tableau. Il suffira, pour l'anéantir, de munir le héros d'une arme adéquate ramassée auparavant.

Des graphismes simples mais efficaces (à la *Rainbow Islands*), une bonne animation et surtout une réelle originalité, confèrent à *Builderland* toutes les qualités d'une excellente aventure d'arcade.

(Disponible sur Atari ST et Amiga.)

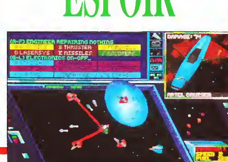
Georges Brize



ETOILE NOIRE : ESPOIR

Nova est une sorte d'étoile noire dont la tâche consiste à préserver la galaxie d'une attaque étrangère. Depuis peu, cette forteresse montre des signes de faiblesse, dus en partie au manque de personnel - un désastre inexpliqué ayant ravagé la station stellaire.

Le joueur doit recruter une nouvelle équipe de pilotes, de combattants, de programmeurs et de mécaniciens, afin de faire tourner la maison à plein rendement... Comme des mercenaires qui se respectent, vos recrues sont prêtes à se battre pour vous, mais peuvent également devenir dangereuses si vous ne faites pas le poids. Entouré de joyeux malfrats, le héros sera confronté à l'assassinat ou au kidnapping - le tout sans oublier sa mission première : sauver la galaxie.



Hard Nova est basé sur le principe du dialogue, avec les hommes d'équipage, et aussi avec les quelques E.T. du coin (à l'égard desquels il ne faudra pas hésiter à user de mensonge et de flatterie). Ces subtilités diplomatiques permettront de récolter des informations, ou mieux des faveurs...

Grand jeu d'aventure mêlé de stratégie, *Hard Nova* se veut aussi un jeu de simulation. Vous aurez l'occasion de diriger des nefs dans l'espace profond...

NEWS

ADS, CROISES DE HAUTE MER

Après *Sherman M4*, Loriciel - et plus précisément Futura - tente une nouvelle percée dans le domaine de la simulation. Leur cheval de bataille cette fois-ci est un navire - un destroyer de la Royal Navy lancé dans une reconstitution des principaux combats navals de la Seconde Guerre mondiale. Historiquement, il faut savoir que ces bâtiments de taille moyenne ont eu à jouer un rôle important durant cette période.

Voilà : 15 missions guerrières sont proposées dans trois théâtres d'opérations différents : la Méditerranée, la Manche et la mer du Nord, donc sur une très vaste étendue. Outre le fait de veiller à ne pas se faire couler, il faudra faire preuve d'une grande habileté dans les manœuvres à effectuer : pilotage et tir (toutes les pièces d'artillerie figurent ici au menu).

Dans le but louable d'ouvrir ADS à tout un chacun, les commandes vous permettent d'influer sur le degré de réalisme. La documentation qui accompagne le jeu a été simplifiée à l'extrême - par rapport à ce que l'on voit habituellement - mais n'en demeure pas moins très intéressante. Accompagnant des cartes très précises, vous y découvrirez une foule d'informations impératives pour le déroulement du jeu !



LE CDTV ENFIN LA !

Voici environ six mois, nous vous avions présenté la future machine de Commodore : le CDTV, engin hybride oscillant entre le lecteur de CD conventionnel au format chaîne hi-fi et l'ordinateur - un Amiga 500 gonflé. Faute d'informations de la part du constructeur, il nous avait été difficile d'en dresser un portrait précis. Aujourd'hui, les choses s'officialisent et le CDTV tant attendu semble sur le point de sortir...

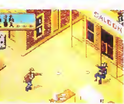
Pour preuves, l'annonce de sa prochaine disponibilité dans un catalogue de vente de produits "hi-tech" anglais, ou encore sa présence dans les locaux de Commodore France...

Avant de vous communiquer dans notre prochain numéro tous les renseignements d'usage, sachez que le CDTV, contre toute espérance, est à priori doté d'une interface Midi en série...



DU FLY-TOX POUR MARTY, MAC !

Dans la série des resucées, voici **Back To The Future Part 3**... Si aux States, cet épisode a remporté l'un des plus grand succès de la série - en Europe ça n'a hélas pas été le cas. Seul le deuxième volet a recueilli une relative unanimité... Aujourd'hui et quelques mois après l'adaptation de la deuxième partie sur micro, le dernier épisode se retrouve lui aussi sur Amiga, Atari ST et CPC.



Mais aura-t-on droit au même résultat que pour *Back To The Future 2* sur ST - car pour ceux qui avaient eu la malchance d'acheter le soft, c'était dur, dur, plus nul tu meurs ! Bref la version CPC de ce petit troisième fait dans la joliesse, les animations (pour parler micro) sont tout à fait correctes et pour les ziziques, on en reste à la gamme traditionnelle de l'Amstrad.

Le jeu se divise en deux parties, une en fausse 3-D (mixture façon *Zaxxon*) et l'autre vue de derrière.

On était habitué à mieux de la part d'Image Works, espérons que les versions ST et Amiga nous en foutront plein la vue.

LA MUSIQUE PAR LES CORNES

Editer des instruments, des samples, des patterns et enfin des songs, telles sont les fonctions proposées par **Mugician**, un séquenceur ultrasophistiqué comportant une option Midi limitée. Jusqu'à aujourd'hui, la musique sur Amiga n'avait qu'un seul nom : le *Soundtracker*. Cependant, ce dernier ne bénéficiait pas d'une distribution officielle : il était donc malaisé de se le procurer et surtout de saisir tous ses atouts sans une documentation appropriée. *Mugician* arrive donc à point sur une machine qui semble de plus en plus vouée à une carrière musicale.

Le principe de fonctionnement de l'éditeur de patterns se fonde sur la notation musicale anglo-saxonne - lettres de A (La) à G (Sol) - altérée uniquement avec des dièses (#). Les touches correspondant aux notes ne tiennent pas compte des lettres en elles-mêmes, mais d'une disposition logique sur le clavier : Q = C (Do), 2 = C# (Do#), W = D (Ré) etc., sur deux octaves. Ce qui ne signifie pas que l'étendue de la tessiture se limite à ces deux octaves. En effet, il est possible de transposer à chaque note, sans tenir compte du canal utilisé.

Il y aurait beaucoup d'autres choses à dire sur ce magnifique produit signé Thalamus - ce qui sera consciencieusement fait dès notre prochain numéro !



S.C.I. POUR GX 4000

Oyez, heureux possesseurs de la GX 4000 d'Amstrad : Ocean, adaptateur en titre de **Special Criminal Investigation**, suite de *Chase H.Q.*, annonce la sortie de la version cartouche destinée à votre console favorite. L'événement a été photographié par nos services !



LES LEMMINGS PROGRESSENT !

Aaaarrrgghh ! Je craque ! J'exècre les programmeurs de Psygnosis qui nous font languir en nous balançant des démos infernales de leur prochain jeu, **Lemmings** - justement ! Ce truc tellement dément qu'il en devient ignoble... A quand le jeu final, bordel ? Attendront-ils que nous soyons tous devenus fous ?

NEWS

NEWS

DISC

C'est disco et faut avoir du bol : lancement réussi .





La grande nouveauté Loriciel en cette fin d'année est à n'en point douter une simulation sportive. Mais pas n'importe laquelle, puisqu'il s'agit d'un sport futuriste basé sur le principe très en vogue actuellement du frisbee.

Deux concurrents s'affrontent, chacun de pied ferme sur une plate-forme faite de huit dalles démunies de substance réelle. En effet, celles-ci ne reposent sur rien de tangible et n'existent que par le biais d'un champ magnétique intense mais néanmoins précaire, puisqu'un simple choc sur les représentations verticales des dalles suffit à le désactiver.

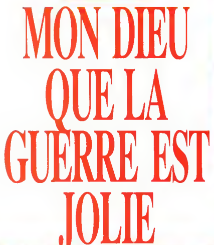
Simple comme salut, le but du jeu n'échappera à personne : foutre l'adversaire en l'air. Une fois de plus, la simplicité paie. Il eût évidemment été possible de faire dans le tarabiscotage à outrance, mais comme le dit si bien le créateur Dominique Sablon : "Un jeu n'a d'intérêt que s'il est jouable." L'accent a donc été mis sur le gameplay, sans que la réalisation d'ensemble n'ait à en souffrir.

Au nombre des options, figurent : le jeu seul ou à deux, l'entraînement (lancer, réception, parade etc.), le challenge où il est possible de défier n'importe lequel des quinze adversaires inscrits, le tournoi dont la sélection se fait par tirage au sort, et enfin, le championnat qui vous permettra - à condition de ne jamais perdre - de progresser dans la hiérarchie jusqu'au titre de Great Guide.

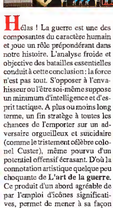
Outre la jouabilité, l'autre aspect important du jeu, c'est l'animation. Sauts périlleux, en longueur, esquives, lancers dynamiques, réceptions du disque, autant de mouvements complexes et pourtant parfaitement rendus à l'écran. Des détails, peut-être, mais qui contribuent largement au plaisir que procure ce jeu.

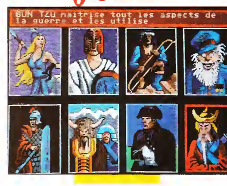
A l'heure où vous lirez ces lignes, **Disc** sera probablement en vente pour ST, Amiga, CPC et PC.

Georges Brize



MON DIEU QUE LA GUERRE EST JOLIE





Hélas ! La guerre est une des composantes du caractère humain et joue un rôle prépondérant dans notre histoire. L'analyse froide et objective des batailles essentielles conduit à cette conclusion : la force n'est pas tout. S'opposer à l'envahisseur ou l'être soi-même suppose un minimum d'intelligence et d'esprit tactique. A plus ou moins long terme, un fin stratège à toutes les chances de l'emporter sur un adversaire orgueilleux et suicidaire (comme le tristement célèbre colonel Custer), même pourvu d'un potentiel offensif écrasant. D'où la connotation artistique quelque peu choquante de **L'art de la guerre.** Ce produit d'un abord agréable se par l'emploi d'icônes significatives, permet de mener à sa façon une douzaine de campagnes et pas des moindres (vos adversaires : Alexandre, Gengis-khan, Napoléon, César etc.) ou d'en créer selon vos désirs. A cet égard, le guide stratégique et les références historiques qui émaillent la notice se révèlent riches d'enseignement. Le graphisme de qualité avec scrolling, zoom et animation, tranche sur l'austérité des wargames traditionnels. A signaler qu'un pin's est délivré contre une somme modique à tout possesseur du logiciel, histoire d'agacer vos potes pacifistes...





NEWS

CASSE-TETE ALTERNATIF



L'équipe de TLK Games au complet

Un nouveau groupe de créateurs fait son entrée sur la scène du jeu français. Composé de cinq fans de l'Amiga - deux programmeurs, deux graphistes et un musicien -, TLK Games a pour ambition de proposer des jeux de qualité à un prix défiant toute concurrence : 150 F.

Leur première réalisation se nomme **Technoball**. Il s'agit d'un casse-briques, tout au moins en apparence... Mais ces dernières sont trompeuses, puisque ce soft à priori anodin devient très vite un véritable casse-tête. D'abord en ce qui concerne les options : celles-ci ne se récupèrent pas de façon conventionnelle. En effet, les différentes armes - tir, aimant etc., ne sont disponibles qu'au magasin situé entre chaque tableau. (Une arme ne peut être acquise qu'à condition de posséder sa valeur en argent - récolté sous forme de petits sacs qui tombent des briques percutées.)



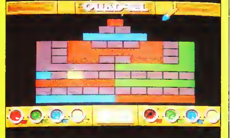
Au fil des 50 tableaux, la complexité s'accentue. Alors que les premiers niveaux ne comportent qu'une seule raquette, les suivants en proposent deux, puis trois, puis quatre, dirigées en parallèle par le joueur... Bref, on a du mal à s'y retrouver. Mais quel pied !

Côté graphismes, TLK met un point d'honneur à exploiter les possibilités de la machine en proposant carrément 64 couleurs en overscan... Ça pète un max !

Pour en revenir au prix - exceptionnel compte tenu de la qualité - il faut savoir que pour y parvenir, les cinq copains passeront outre le circuit de distribution normal. En effet, duplication, envoi au revendeur, bref tout le cursus qui incombe théoriquement au distributeur sera à leur charge. C'est pas de la tarte et ça mérite bien un petit coup de pouce.

Messieurs les revendeurs, à vous de jouer. (*TLK Games, grande Rue, 81150 Florentin. Tél. : 63.53.26.37.*)

QUADRILLE DES COULEURS



Quadrel, casse-tête quadrichromique produit par Loriciel s'inspire d'un théorème dit "des quatre couleurs" d'une simplicité enfantine : il est toujours possible de remplir totalement une surface quadrillée avec 4 couleurs, sans que deux cases adjacentes soient de teinte identique. Partant de là, on peut s'amuser comme un petit fou à démontrer la chose par une foule de configurations (ou délirer à l'infini au point d'être mûr pour le cabanon...).

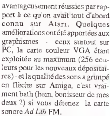
Vous pourrez y jouer en solitaire, en solitaire imposé ou à deux (contre un joueur humanoïde non daltonien ou contre l'ordinateur). Il faut savoir que l'on se bat contre la montre - avec donc une quantité de couleurs (bleu, vert, jaune et rouge) limitée. Pas si simple ! Heureusement que 3 niveaux modulent la difficulté et que la machine, moyennant une pénalité temporelle, accordera son aide en mode solitaire.



B.A.T. BATH CHEZ UBI SOFT

Ah, la belle affaire ! Quoi de plus intéressant, environ un an après sa sortie sur ST, que de pouvoir tâter du B.A.T. sur Amiga et PC VGA ?... Il va sans dire que les vétérans blanchis sous le harnois des jeux de rôle trouveront de quoi titiller leurs terminaisons nerveuses.

Car que ce soit sur PC ou sur Amiga, les deux conversions sont absolument superbes et



avantageusement réussies par rapport à ce qu'on avait tout d'abord connu sur Atari. Quelques améliorations ont été apportées aux graphismes - ceux surtout sur PC, la carte couleur VGA étant exploitée au maximum (256 couleurs pour les nouveaux dépositaires) - et la qualité des sons a grimpé en flèche sur Amiga, c'est vraiment bath (hem, bonisseur de mes deux ?) si vous détenez la carte sonore *Ad Lib* FM.

Le scénario demeure le même : un scientifique balaise mais complètement à la masse lance un ultimatum avec, dans le ciboulot, l'espoir caressé d'une domination totale de la planète Séléna ; ce taré de service (bien qu'intelligent) n'a pour le contrecarrer que l'éventuelle intervention d'un des agents de l'agence B.A.T (Bureau des Affaires Temporelles)...

De toutes petites améliorations ont été apportées en matière de convivialité afin de faciliter les accès aux différentes parties ou sous-programmes de cette énigme policière futuriste. Des sauvegardes (95 possibles), d'autres options comme l'assombrissement de l'ancienne page (effet halfbright) et un choix de réponses plus variées font également leur apparition.

Plus de 1 000 lieux à décortiquer dans tous les sens, des simulations en 3-D, d'innombrables animations - voilà de quoi se torturer les méninges des jours durant !

RENDONS JUSTICE A BATMAN

Non ! Rassurez-vous, nous n'allons pas vous infliger une nouvelle version de *Batman* sur micro. C'en serait trop ! Une fois n'est pas coutume, nous allons vous parler BD... Mais pas de n'importe laquelle, puisqu'à bien des égards, celle-ci touche de près notre univers. Primo, il s'agit du héros pixélisé il y a peu par Ocean ; secundo, cette BD a ceci de particulier qu'elle est entièrement réalisée sur ordinateur (Macintosh 2 pour être précis)...

Justice digitale n'est pas, vous vous en doutez, un album comme les autres, aussi bien par le scénario - Bruce Wayne est mort depuis des lustres et c'est un flic épris de justice qui endosse la cape noire - que par le graphisme très fouillé qui utilise des effets de matière particuliers. Quoiqu'un peu déroutante au début, la synthèse micro/BD se révèle ici une totale réussite. *Batman, Justice Digitale* est signé Pepe Moreno (édité par Comics USA). Un somptueux cadeau de fin d'année.





NEWS

OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL

VIDEOTRONIC

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44

■ GAME-GEAR

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMS • PENGO

A venir : G-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

■ MEGADRIVE FRANÇAISE

1890F avec ALTERED BEAST

• JEUX : AFTER BURNER II, ALEX KIDD, COLUMNS, CYBERBALL, DJ BOY, E-SWAT, FORGOTTEN WORLD, GHOSTBUSTER, GHOULS N'GHOSTS, GOLDEN AXE, LAST BATTLE, MOON-WALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR, RAMBO III, REVENGE OF SHINOBI, SOKOBAN, SPACE HARRIER II, SUPER HANG ON, SUPER LEAGUE, SUPER MASTER GOLF, SUPER MONACO GP, SUPER REAL BASKETBALL, SUPER THUNDER BLADE, TRUXTON, THUNDER FORCE II, WORLD CUP SOCCER, ZOOM (Nous consulter)



VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

■ ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA

■ ACCEPTE LA CONSOLE NEC

■ ACCEPTE LA MEGADRIVE

■ BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F

■ LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS



Shoot Again

145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26
Ouvert tous les dimanches de décembre

■ NEC

• PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu)	1290F
• SUPER GRAFX (avec un jeu)	1990F
• LECTEUR CD-ROM (avec un jeu)	2990F
• PACK CORE/CD-ROM	3990F

NOUVEAU

La PC-ENGINE PORTABLE !

Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine ! DECOUVREZ LA PC-ENGINE GT : 2490F (*)



(*) sous toutes réserves

Date d'arrivée : nous consulter

• JEUX

AFTER BURNER II	349F
ALTERED BEAST (CD-Rom)	449F
ARMED FORCE	399F
ATOMIC ROBO-KID	399F
BARUMBA	399F
BASEBALL '89	449F
BATMAN	349F
BATTLE ACE	399F
BE-BALL	349F
BLODIA	299F
BLOODY WOLF	399F
BLUE BLINK	349F
BREAK IN	449F
BULLFIGHT	399F
CHASE HQ	399F
CITY HUNTER	399F
CYBER CORE	419F
DARIUS +	449F
DEVIL CRASH	349F
DIE HARD	349F
DODGE BALL	399F
DON DO KO DON	399F
DOW LOAD	349F
DRAGON SPIRIT	299F
DROP ROCK	299F
F1 CIRCUS	349F
FINAL BLASTER	349F
FINAL LAP TWIN	399F
FINAL ZONE II (CD-Rom)	449F
FORMATION SOCCER	349F
GALAGA 88	349F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)	499F
GOLDEN AXE (CD-Rom)	449F
GOLF BOY	249F
GOMOLA SPEED	349F
GRAND ZORK (SG)	399F
GUNHED	399F
HEAVY UNIT	399F
HELL EXPLORER	349F
IMAGE FIGHT	349F
KING OF CASINO	349F
KLAX	399F
KNIGHT RIDER	399F
LEGENDARY AXE	399F
MANIAC PRO WRESTLING	399F
MOMOTAROH SHOW	349F
MOTOBIKE	449F
MOTO ROADER	299F
MR HELI	399F
NAXAT OPEN	399F
NEW ZEALAND STORY	399F
NINJA SPIRIT	349F
NINJA WARRIORS	399F
OPERATION WOLF	349F
ORDYNE	399F
P47	399F
PARANOIA	399F
PC KIDO	399F
POWER LEAGUE III	349F
POWER DRIFT	399F
PUZZNIC	299F
R-TYPE	399F
RABIO LEPUS SPECIAL	349F
RASTAN SAGA II	349F
RED ALERT (CD-Rom)	449F
SHINOBI	449F
SIDE ARMS	349F
SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom)	399F
SOKOBAN WORLD	299F
SPACE INVADERS 90	199F
SPLATTER HOUSE	399F
STRANGE ZONE	349F
SUPER DARIUS (CD-Rom)	449F
SUPER FOOLISHMAN	349F
SUPER STAR SOLDIER	349F
SUPER VOLLEY-BALL	349F
TIGER HELI	399F
TIGER ROAD	399F
USA PRO BASKET	399F
VEIGUES	349F
VIGILANTE	299F
VOLVIEF	399F
W-RING	299F
WATARO	349F
WONDER BOY II (CD-Rom)	299F
WONDER BOY III (CD-Rom)	399F
WORLD BEACH VOLLEY	299F
WORLD COURT TENNIS	349F
XEVIOUS	399F

• NOUVEAUTES :

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

la référence consoles

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. 76.40.55.44

■ MEGADRIVE

- CONSOLE MEGADRIVE JAPONAISE (nous consulter)
- ARCADE POWER STICK 399F
- JOYSPAD 249F
- GAME CONVERTER 8 BITS Tél.
- XE1 PRO Tél.

AFTER BURNER II	399F	PHANTASY STAR II (anglais)	449F
ALEX KIDD	299F	PHELIOS	369F
ALTERED BEAST	299F	RAMBO III	399F
AXIS	399F	RASTAN SAGA II	399F
BATMAN	399F	REVENGE OF SHINOBI	399F
COLUMNS	399F	SHITEN MOZOH	369F
CYBERBALL	299F	SOKOBAN	399F
DARWIN 4081	299F	SPACE HARRIER II	399F
DJ BOY	369F	SUPER HANG ON	399F
E-SWAT	369F	SUPER LEAGUE	399F
FATMAN	410F	SUPER MASTER GOLF	369F
FINAL BLOW	369F	SUPER MONACO GP	399F
FORGOTTEN WORLD	399F	SUPER REAL BASKETBALL (PATRIOTS BASKET)	349F
GHOSTBUSTER	399F	SUPER THUNDER BLADE	399F
GHOULS'N'GHOSTS	399F	THE STRIDER	399F
GOLDEN AXE	369F	TRUXTON (TATSUJIN)	399F
HELL FIRE	399F	THUNDER FORCE II	399F
INSECTOR X	399F	THUNDER FORCE III	399F
KLAX	349F	WHIP RUSH	349F
LAST BATTLE	399F	WORLD CUP SOCCER	Tél.
MOONWALKER	369F	XDR	369F
MYSTIC DEFENDER (KUZAKU II)	369F	ZOOM	399F
NEW ZEALAND STORY	399F		

• NOUVEAUTES : ARROW FLASH • DARIUS II • SAME, SAME, SAME (TWIN SHACK) • MONSTER LAIR • DYNAMITE DUKE • SUPER AIR WOLF • GRANADA X • RAINBOW ISLAND • BURNING FORCE • HEAVY UNIT • GYNOVY • ELEMENTAL MASTER • MASTER OF WEAPON • GAIN GROUND • CRACK DOWN • MIDNIGHT RESISTANCE • HARD DRIVING • KAGEKI • VOLVIEF • GALAXIES • WARRIOR ARESUTA • SHADOW DANCER • I LOVE MICKEY MOUSE • JUNCTION • RINGSIDE ANGEL • DANGEROUS SEED • SUPER VOLLEYBALL • AERO BLASTER • MAGICAL BOY

ADAPTATEUR MONITEUR AMSTRAD POUR NEC ET MEGADRIVE : 240 F

■ SNK

- CONSOLE SNK 3490 F
- SNK CONTROLER 449 F
- MEMORY CARD 349 F
- JEUX :

BASEBALL STAR	1790F
NAM 75	1790F
RIDING HERO	1990F
TOP PLAYER GOLF	1990F
MAGICIAN LORD	1790F
CYBER-LIT	1990F
SUPER SPY	1990F
NINJA COMBAT	1990F

NOUVEAU !

Possibilité de louer la NEO-GEO et ses jeux pour un week-end, une semaine ou un mois ! Téléphonez-nous !

• NOUVEAUTES : LEAGUE BOULING • JOY-JOY KID (Tétrie)

■ GAMEBOY

• GAMEBOY 590 F

+ TETRIS

• TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE • DOUBLE DRAGON • BATMAN • KEN LE SURVIVANT • CASTELVANIA • MARIO LAND

(PLUS DE 100 TITRES EN STOCK)

■ NINTENDO 16 BITS

• SUPER FAMICOM

(date d'arrivée et prix : nous consulter !)

• JOYSPAD

• JEUX : THE SUPER MARIO WORLD
FINAL FIGHT
GRADIUS III
F-ZERO
POPULOUS
SD MASTER (golf)
R-TYPE II
DRAGON FLY
PILOT WINGS
GHOULS'N'GHOST II
BIG RUN

BON DE COMMANDE

A retourner, accompagné de votre règlement, à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 PARIS

NOM : ....

PRENOM : ....

ADRESSE : ....

....

CODE POSTAL : .... VILLE : .... TEL : ....

COMMANDE (préciser la machine pour les jeux)	PRIX	PORT
TOTAL		

TOUS NOS ENVOIS SONT EFFECTUÉS EN COLLISSIMO. PREVOIR 30F DE PORT POUR LE PREMIER JEU, 10F PAR JEU SUPPLEMENTAIRE. PREVOIR 65F DE PORT PAR CONSOLE. POUR LES ENVOIS CONTRE-REMBOURSEMENT PREVOIR 30F EN SUS.

GEISHA, REVUE DE DETAIL

Quand une année s'en va, on se souvient des joies... Et avouons-le, *Geisha* en fut une pour toute l'équipe de Micro News, qui voyait enfin l'un de ses vœux les plus chers se réaliser... C'est la raison qui nous vaut ce flash-back.

Voici déjà trois mois de cela, sortait sur les écrans un jeu qui, sans être exceptionnel, allait mettre du plomb dans les ailes angéliques de plus d'un éditeur puritain. Car il s'agissait du premier logiciel véritablement érotique de l'histoire de la micro : **Geisha.**

Nous fûmes les premiers à nous faire l'écho de cet événement mémorable en lui attribuant la note suprême - un Top -, plus en raison de son originalité que pour ses qualités intrinsèques.

SOFT

Bien sûr, pour des vieux loubards comme nous, ce gentil logiciel ne portait pas à conséquence. Mais que dire des esprits juvéniles qui allaient se retrouver nez à néné avec les gentes demoiselles pixélisées pour la circonstance ? Ils vont bien, merci ! D'ailleurs, nous profitons de cet article pour porter à votre connaissance la réclamation faite à l'endroit de l'éditeur par les fabricants de Byactol - relative à une baisse sensible des ventes de leur produit depuis la sortie du jeu...

Mais trêve de plaisanterie. Bien qu'il soit soft, *Geisha* a au moins le mérite d'exister. A quand une suite, disons... plus coquine ? Bientôt, espérons-le ! Ça nous changera du beat'em up (non, c'est pas ce que vous croyez), du jeu d'aventure où les meufs sont à croquer - sauf qu'on peut pas... les croquer - etc.

LE TEMPLE D'EROS

Pour les ramollos du bulbe, les handicapés des synapses, voici un bref rappel en images du parcours initiatique que doit effectuer le héros pour arracher sa bien-aimée aux griffes de l'odieux Napadami, dit le "Dragon Lubrique"...

1 - Eve dans l'objectif d'un appareil photo. Avouez qu'il y a de quoi vendre père et mère pour la récupérer...

2 - L'appartement de Tokyo. Home sweet home.

3 - Cette charmante jeune fille taquinée habilement (?) vous dévoile, outre des charmes indéniables, un objet indispensable pour terminer le jeu...

4 - Retour dans l'appartement. Un criquet vous agace de son craquètement strident. Comme chacun le sait, ces acridiens ont la réputation de porter bonheur. Autant vous en munir...

5 - Experte en douces caresses, cette gente demoiselle se propose de vous envoyer au 7ème ciel par hologramme interposé. Tout un programme !

6 - Histoire de vous remettre de vos émotions, une partie de bataille érotique s'impose.

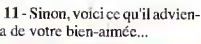
7 - La délicieuse pécheresse est prête à tout pour vous satisfaire. Jugez plutôt : une perle parmi les perles.

8 - Ah ! qu'il est doux le jeu dont l'enjeu est la vue d'un corps féminin...

9 - Parcourir les sous-sols du palais de Napadami l'ignoble n'est pas de la tarte... Je vous fais grâce d'une description complète du véhicule utilisé, dont la forme a une vague connotation phallique...

10 - Une gynoïde dans toute sa splendeur. N'y laissez pas votre chemise ..

11 - Sinon, voici ce qu'il adviendra de votre bien-aimée...





NOTA BENE :

Afin de préserver un peu de mystère, nous ne vous montrons pas l'image de fin idyllique. A vous d'y parvenir !

LE RYTHME ALPHA TAMBOUR BATTANT

La théorie "new age" - très en vogue aux Etats-Unis - qui prétend élever la conscience par simples stimuli visuels électroniques, n'est guère au diapason de ma nature profondément épicurienne - qui estime quelque part indispensable la participation du corps au "réel". Exemple : le meilleur des simulateurs de vol est bien incapable de traduire les sensations physiques et émotionnelles d'un pilote en vol. De plus, les images et les sons synthétiques - aussi parfaits soient-ils - n'inclinent guère à une relaxation véritable de par leur pauvreté sémantique. Aimer, lire un bon bouquin ou baguenauder en pleine nature me semblent plus en harmonie avec les tréfonds de l'âme humaine et participer de son évolution qu'un simple délire cathodique.

Petit aparté pour avertir que l'argument pseudo-scientifique d'**Alpha Waves** m'a fait quelque peu sourire. Bref ! Reste un jeu original sur fond d'exercice de style en 3-D vectorielle. Si le thème demeure classique - franchir des niveaux en un temps limité, récolter des bonus tout en déjouant les pièges et choper la sortie -, il en est autrement de la façon de l'aborder. Le pilotage d'un véhicule géométrique à l'intérieur de salles cubiques fait appel à la technique du rebond, lequel ne s'exerce que sur les plates-formes en lévitation ou sur des dalles, au sol.

La perception de l'espace en mouvement sous des angles diffé-



rents évoque l'imagerie de synthèse qu'il nous est donné de côtoyer tous les jours par l'entremise de la publicité. Ici, elle doit être maîtrisée afin de négocier au mieux chaque tableau encombré d'objets virevoltants et atteindre au plus vite le seuil de la sortie situé en hauteur. Des trois options proposées, le mode "émotion" sera sans doute le plus prisé à cause de l'aspect contemplatif qu'autorise l'absence de timing. Le mode "action" à deux joueurs avec ses deux écrans indépendants est quant à lui très spectaculaire. Le choix de couleurs bénéfiques censées agir sur l'esprit se révèle effectivement très agréable, mais dois-je prétendre pour autant avoir goûté à cette fameuse réalité virtuelle dispensatrice d'émotions rares ?..

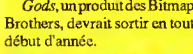


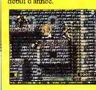
HERCULE SORT SON POIREAU !

Fondé sur la légende des travaux d'Hercule, Gods est le nouveau jeu d'aventure-arcade de Renegade. Comme le héros mythique, le joueur doit accomplir quatre tâches (une par niveau) pour retrouver sa liberté et ne plus être sous le contrôle de la déesse Junon - épouse de Jupiter - ni du roi qui lui a imposé ces travaux : Eurysthée. Ainsi, il pourra en toute quiétude continuer à vivre éternellement.

Cette aventure a pour décor une très ancienne ville, avec ses temples, ses rues et ses labyrinthes. A chaque fin de niveau, Hercule sera confronté à des adversaires de poids. Mais encore faudra-t-il qu'il ait pu résoudre les énigmes et accomplir le boulot qui l'attend tout au long du chemin.

Gods, un produit des Bitmap Brothers, devrait sortir en tout début d'année.





NEWS

AMSTRAD EXPO 1990

Je ne pouvais qu'être présent - incognito - à cette nouvelle édition de l'Amstrad Expo (les mauvaises langues disaient que c'était la dernière)... Voici mes conclusions de fidèle agent secret.

Tout d'abord, passons en revue les différents éditeurs - et il y avait foule. S'ils avaient totalement déserté le Salon de la Micro, ils se sont réellement investis dans cette expo.

Au hasard : Ubi Soft, US Gold, Ocean, Gremlin, Hewson, Microïds, Infogrames, Virgin, Loriciel etc., bref, les plus grands étaient de la partie. J'espère sincèrement que vous y étiez car point de vue du beau linge, il y avait ce qu'il fallait. Tous les démo-makers dignes de ce nom - y compris ceux de l'étranger - étaient répartis sur les différents stands (Logon, le groupe de pros du CPC en profitant pour nous en mettre plein la vue avec leur toute dernière création The Demo, un déluge d'effets sonores et visuels). Tout comme la majorité des fanzines CPC : l'*Echo des Crocos*, *Micro Boy*, *Fanatic*, *Micro Switch*, ou autres *Croco Passion*, *Cartoon* etc.

LA RELANCE

Les revendeurs importants n'étaient pas de reste, comme Général Vidéo qui disposait d'un stand immense où affluaient les acheteurs potentiels. Il faut dire que les offres étaient alléchantes. S'il y avait un lieu où on pouvait juger de l'engouement pour la nouvelle gamme Amstrad, c'était bien sur ce stand où les CPC+ et autres GX4000 se vendaient comme des petits pains. Donc, il n'y a aucun doute, le CPC sera encore largement présent l'année prochaine, contrairement à ce que peuvent affirmer les esprits chagrins qui prévoyaient sa disparition voici deux ans au moins...

Quant à Guillemot ou Nasa, ils vendaient tout ce qui peut exister sur CPC. Ou plutôt sur CPC+, étant donné que les anciennes machines, celles qui nous avaient pourtant fait rêver il y a presque 5 ans, avaient purement et simplement disparu de l'ensemble du salon.





OFFENSIVE SUR LE JEU

Dès l'entrée, on annonçait la couleur : la tendance était au jeu. En effet, pour marquer d'une pierre blanche le renouveau de la gamme et plus particulièrement l'arrivée récente de la GX 4000 sur le marché, une flopée de machines d'arcade attendait les visiteurs. En quelques minutes, elles furent prises d'assaut - ce n'est pas tous les jours qu'on peut s'éclater à SCI sans débourser un kopeck. Et ça, c'était sans compter avec les bornes GX 4000, mises au point spécialement pour l'occasion et qui jalonnaient le hall d'un bout à l'autre. Une bonne manière de démontrer les qualités de la console...

Mirrorsoft avait bien sûr amené son célèbre *Tu Nages Machin Zéro Bottle*, la copie motorisée et radioguidée des Tortues qui bousculait la foule à tout va en hurlant "Cowabunga !" Non, là je délire... Un peu plus et nous aurions pu assister à une bataille de titans entre ce représentant des chéloniens et le dernier des dinosaures, Denver lui-même, lâché par Loriciel. Heureusement, celui-ci, faute de piles (ou amoureux déçu de la belle Marion Vannier, qu'on vient de voir à la télé dans *La marche du siècle*), devait déclarer forfait, ce qui, à coup sûr, épargna un bon nombre de vies humaines...

Infogrames était évidemment présent avec son fameux *Sim City* - comment être maire à la place du maire ? - ou encore Pop' Up, un *Bumpy* décuplé, c'est tout dire !

COTE PRO

Du point de vue professionnel, il y avait tout ce qu'il fallait : les excellents portables Amstrad, les inévitables PC 1512 et 1640 (moins performants, mais d'un rapport qualité/prix toujours aussi fort) et bien sûr, une foule d'éditeurs de produits destinés à ces machines. En fait, le pro tenait une place égale à celle du ludique, peut-être moins animée - mais très à la pointe de l'actualité.

Une bonne expo sans bar, ça ne se fait pas ! De ce côté-là, votre serviteur fut amplement servi, puisqu'en fait de zinc, il s'agissait d'un somptueux bus style sixties, baignant dans la musique endiablée des bornes d'arcade toutes proches. Un régal dont j'eus beaucoup de mal à me passer...

Il y aurait encore beaucoup à dire sur cette manifestation qui dégageait une atmosphère de renaissance printanière, bien loin des enfers promis... Une chose est sûre, des milliers de visiteurs étaient venus au rendez-vous, ce qui laisse présager de bonnes choses pour l'avenir du CPC en particulier, et d'Amstrad en général.

Capitaine Pixel

NOUVEAU ! GAGNEZ DES ACCES EN 3614 ET OUVREZ VOTRE RUBRIQUE SUR 3615 MICRONEWS!

Chaque fois que vous venez sur **3615 MICRONEWS**, vous bénéficiez d'un **crédit horaire en 3614** dont vous pouvez disposer à votre guise.
De même, chaque fois que vous consultez **3615 MICRONEWS**, vous accumulez des **points d'ancienneté**.
Parvenu à **600 points**, vous aurez la possibilité d'ouvrir **une rubrique que vous animerez** après autorisation de l'animateur de **3615 MICRONEWS**. Au delà de **1 000 points**, en plus de l'animation de votre rubrique, vous pourrez **organiser des débats en direct**. Mais attention, le nombre d'élus sera limité. Afin que chacun ait sa chance, il sera donc procédé à un vote mensuel pour connaître les meilleurs animateurs du moment, les cinq derniers cédant leur place aux nouveaux arrivants.
Pour tout savoir sur les crédits horaires et les points d'ancienneté, venez consulter **3615 MICRONEWS**... Rosie et toute l'équipe vous guideront dans les dédales de la télématique...

A bientôt sur 3615 MICRONEWS !

BIS A L'ARRET : CONCILIATION

Petite musique de nuit : tard dans la soirée, les deux arriérés micros se sont retrouvés impromptument dans les gogues d'un café et font assaut de politesses. Durera, durera pas ?

Prof ST : Alors mon cher Doc, avez-vous passé de bonnes fêtes de de Noël, de fin d'année et tutti quanti ?

Doc Amiga : Mais oui, old chap ! Allez, je peux bien te le dire : tu m'as manqué. D'ailleurs, je t'ai apporté un petit présent.

Prof ST : Oh... c'est gentil, ça. Moi aussi je vous ai préparé une petite surprise pour vos étrennes - je ne résiste pas au plaisir de vous l'offrir. Tenez..

Doc Amiga : Je rêve, une disquette Amiga ! Ben tiens, Prof, on a eu la même idée. Regarde une disquette ST !

Prof ST : Glop ! Je ne sais que dire. Oh, c'est beau en plus... Il s'agit d'**Astronomie**, édité par Arobace. C'est super ! Voilà un logiciel qui permet de calculer les positions de n'importe quelle planète ou étoile à n'importe quel moment de l'année. En tout, 1 600 astres dont tous

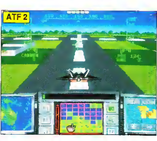

Astronomie

les paramètres s'affichent en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. L'observation se fait à partir de 84 villes (au choix) situées dans le monde entier. On peut même zoomer sur le système solaire, observer le mouvement d'un ou plusieurs corps célestes au cours d'une journée - bref comprendre en un clin d'œil les phénomènes complexes de la mécanique intersidérale..

Doc Amiga : Jolie phrase, Prof. Je rajouterai aussi que tous les dessins sont sauvegardables au format *Degas*.

Prof ST : Merci, noble chercheur !

Doc Amiga : De rien. . Moi, j'ai un super beau jeu sur Amiga, ça s'appelle **Battlestorm** et c'est édité par Titus. La musique te bercera les portugaises, et les graphismes de présentation, dignes d'un film de SF, ne te laisseront pas sur le sable. Ça se présente comme un jeu d'arcade assez proche de la phase vue de haut d'*Awesome*. Et le scrolling multidirectionnel se présente comme un modèle du genre. Pour un peu, on dirait celui de *Titan* et là aussi ça constitue vraiment un compliment. Non, décidément, ce truc risque de faire parler de lui prochainement !


ATF 2

Prof ST : Oui, c'est un bien beau jeu mais je préfère le mien, **Toyota Celica GT4**, édité par Gremlin. Une course de voitures assez proche de *Lombard Rally* - pour ceux qui s'en souviennent. Assez réussi dans le genre, et on admirera surtout la conduite sous la neige car d'habitude, il tombe un ou deux flocons... mais là, les programmeurs ont opté pour la solution tempête de neige. Du coup, ça leur a tellement plu qu'ils en ont profité pour faire la même chose - en version tempête de sable (et pluie). Pas facile de conduire dans de telles conditions, heureusement que le soft est bien fichu.


Toyota Celica GT4

Doc Amiga : Je vois ça en effet. C'est un peu comme **ATF 2** de Digital Integration (*Advanced Tactic Fighter*) qui te met aux commandes d'un avion admirablement profilé - mais lent au possible. Cela dit, le jeu présente tout de même des graphismes intermédiaires de premier choix. Et les missions, assez variées, se révèlent plutôt performantes d'un point de vue stratégique - puisqu'à chaque fois, le pilote doit lui-même choisir son armement et décider de la quantité de carburant à emmagasiner.

Prof ST : Une fois de plus, je partage de tout cœur votre opinion, mon cher Doc. Allez, changeons de style avec **Narco Police**, de Dinamic. Ici, on ne rigole pas : le but de cette enquête


Narco Police

NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**. Des centaines de logiciels du domaine public ou autres sur **Atari ST, Amiga, PC et compatibles**, une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson, MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

IMPORTANT !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : ....
Prénom : ....
Age : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....

Je commande :

- ❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
- ❑ Le logiciel Télénews : 55 F
- ❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :

- ❑ Atari ST
- ❑ MSX
- ❑ Amiga 500 ou 2000
- ❑ PC 5"1/4
- ❑ PC 3"1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

TOPS A CENT A L'HEURE

Comment ça, placée sous le signe de la tragédie ? Cette année fut - en ce qui nous concerne - particulièrement réjouissante. Voici cent raisons de jubiler... Et quelques autres dans les Tops de ce mois-ci !

Amiga : ....
CPC + : ....
MSX2 : ....
Nec Core Grafx : ....
Nec Super Grafx : ....
NEO-GEO : ....
Nintendo Nes : ....
PC : ....
Sega Master System : ....
Sega Mega Drive : ....
ST : ....

AFTER BURNER 2

(NEC AVENUE, SEGA)

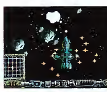
Rien de meilleur n'existe que cette référence en matière de simulateur de vol version arcade pour s'initier à l'art de la voltige et du dégommage en règle. Faites hurler Tomcat et chanter mitrailleuses et missiles!



AWESOME

(PSYGNOSIS)

Le système octarien s'incline face aux aliens décidément au meilleur de leur forme. En pleine débâcle, un fabuleux chasseur a maille à partir avec eux parmi d'extraordinaires graphismes rotatifs - selon un axe 3-D remarquablement lubrifié. La démo vaut son pesant d'astéroïdes !



BASEBALL'S STAR PROFESSIONAL

(SNK)

Attention ! Voilà un logiciel qui a vertu de transformer tout béotien



en fervent adepte de ce sport américain parfaitement incompréhensible : le base-ball. Hardi les battes !

BATTLE CHESS 2, CHINESE CHESS

(ELECTRONIC ARTS)

Une aire de jeu quadrillée constitue le théâtre de chinoiseries complexes entre figurines médiévales. Irrésistibles détails et subtiles animations, atours séduisants de ce remarquable jeu de plateau au charme tout exotique !



BATTLE OUTRUN

(SEGA)

Une Ferrari écarlate est lancée à la poursuite de malfaiteurs en cavale sur les freeways américains. N'est-il pas honteux d'emboutir ainsi une bagnole de prestige ? On va se gêner !...



BATTLE SQUADRON

(INNERPRISE SOFTWARE)

D'impressionnants paysages gardèrent longtemps la trace du fulgurant passage qui sonna la déroute des aliens déchaînés..
Ouais c'est ça, va poéter ailleurs s'te plaît !...



BUBBLE BOBBLE

(TAITO, FIREBIRD)

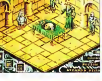
Les ruses savantes d'un minuscule dragonnet cracheur de bulles ont engendré ce véritable monument, dont la naïveté apparente cache des trésors de stratégie salivaire.



CADAVER

(IMAGE WORKS)

Le nain Karadoc sera-t-il de taille (ah oui, très drôle !) à affronter les forces du Mal qu'incarne le nécromancien ? Vous l'apprendrez à vos dépens dans maintes salles au graphisme raffiné.



COMBO RACER

(GREMLIN)

Serrés l'un contre l'autre, agrippés à leur joystick et râlant de plaisir, combien de partenaires ont joui de cette simulation de side-car âpre et réaliste ?...



CORPORATION

(CORE DESIGN)

Pendant futuriste du mythique *Dungeon Master*, qui nous fait explorer un immense et inquiétant complexe biologique, peuplé de droïdes et de mutants dégoûtants pour les yeux glauques d'un embryon douteux.



CRYSTAL MINES

(COLOR DREAMS)

Copie éhontée mais néanmoins actualisée d'un des standards du siècle : *Boulder Dash* - ou l'art de la spéléologie lucrative. Comme dit le chant bêlant : gemme, gemme, gemme !...



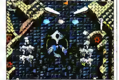


Amiga : ....
CPC + : ....
MSX2 : ....
Nec Core Grafx : ....
Nec Super Grafx : ....
NEO-GEO : ....
Nintendo Nes : ....
PC : ....
Sega Master System : ....
Sega Mega Drive : ....
ST : ....

DEVIL CRUSH

(NAXAT SOFT)

Flipper galactique hallucinant et fantasmagorique avec bruitages et sons incroyables ! Bille en tête, à force de rouler sa bosse, le joueur y perd la boule, surtout que c'est pas du billard et que... etc.



DONDOKODON

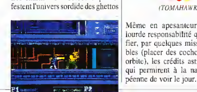
(TAITO)

La fausse ingénuité de l'intrigue, le charme désuet empreint de bucolisme des éléments picturaux en adéquation avec la philosophie implicite non didactique et foncièrement idiosyncrasique qui, heu... c'est le pied de jouer à deux, quoi !

DOUBLE DRAGON 2

(TAITO, VIRGIN GAMES)

Les charmants décérébrés qui infestent l'univers sordide des ghettos



futuristes n'auraient jamais dû toucher à notre sœur. Avec le frangin ivre de rage, bonjour l'opération punitive. Aïe ! Ouille !

DRAKKHEN

(INFOGRAMES)

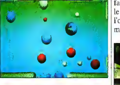
Les fous de *Dungeons & Dragons* gardent un humide souvenir de cette aventure où quatre héros, sous la férule du maître d'œuvre, rivalisèrent de courage dans l'univers tridimensionnel de l'île aux dragons.



E-MOTION

(US GOLD)

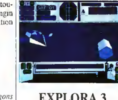
Un drame se joue aux confins de la matière ; matière et antimatière s'affrontent à grands coups de particules. Saisissons la balle au bond pour saluer les démos en Ray-Tracing qui ont inspiré ce jeu complètement maboul.



E.S.S.

(TOMAHAWK)

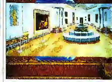
Même en apesanteur, c'est une lourde responsabilité que de justifier, par quelques missions rentables (placer des cochonneries sur orbite), les crédits astronomiques qui permirent à la navette européenne de voir le jour.



EXPLORA 3

(INFOMÉDIA)

Un écrivain alcoolique en mal d'inspiration se trouve embringué dans une sordide affaire de secte ophidienne. Ultime et somptueuse facétie de la saga offrant un savoureux cocktail de terreur et d'humour.



F-19 STEALTH FIGHTER

(MICROPROSE)

Extraordinaire simulateur en 3-D vectorielle qui met en scène les fameux avions furtifs américains : le F-19 et surtout le F-117A, que l'on commence à bien connaître malgré sa prétendue invisibilité !



F1 CIRCUS

(NIHON BUSSAN)

Fluidité et célérité caractérisent cette course de Formule 1 vue de



haut. Les embrumés du bulbe et autres mous du joypad peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*.

F1 TRIPLE BATTLE

(HUMAN TECHNOLOGY)

Autre compétition de F1, mais cette fois vue de derrière les véhicules avec décors 3-D. Outre le réalisme sonore et visuel, l'image peut se subdiviser à l'occasion en 3 écrans indépendants.



FATMAN

(SEGA)

Aaah, laisser libre cours à ses bas instincts, exprimer toute la violence dont on est capable, se défouler à mort sur une bande de nazes intergalactiques. Putain, ça fait du bien !



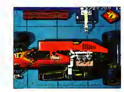
FERRARI FORMULA ONE

(ELECTRONIC ARTS)

Ceux qui s'imaginent avoir l'étoffe d'un champion du monde de For-



mule 1 n'iront probablement pas loin au volant de leur Ferrari. On déchante vite avec une simulation de qualité !



FIRE AND BRIMSTONE

(FIREBIRD)

Ignorant la splendeur du décor, Thor le Viking fit montre d'une rare



témérité face aux chausse-trapes de cette merveilleuse aventure pleine de vils sorciers et dragons.

FLIMBO'S QUEST

(SYSTEM 3)

De plate-forme en plate-forme, un lilliputien déambule à la recherche



de sa copine victime d'un tripatouilleur génétique malade dans sa tête. Des monstres à foison partout, rejetons illégitimes du bon docteur !

FRED

(UBI SOFT)

Réduit à l'état de gnome par la malveillance d'un magicien taré, le preux chevalier Fred que rien n'effraie ou si peu, règle ses comptes avec les forces du Mal qui perturbent de flamboyants décors.



GEISHA

(UBI SOFT)

Afin d'arracher votre fiancée de l'enfer de la pornographie (hooo, la pauvrette...), affrontez non sans quelque perversité l'industrie japonaise du sexe. Voyeurisme et conjonctivite à l'honneur !



GHOULS' N' GHOSTS

(SEGA CAPCOM US GOLD)

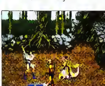
Errant par monts et par vaux, où règnent en maîtres des démons pas dévots, Arthur de Camelot usa de sorts et magie pour délivrer sa belle princesse. Inusable standard !



GOLDEN AXE

(SEGA)

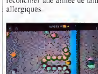
Conan aux muscles saillants, pulpeuse amazone ou belliqueux Viking, réveillons le fier barbare qui sommeille en chacun de nous ! Les lymphatiques que la fureur impressionne peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*



GOMOLA SPEED

(UPL CO)

Si les chenilles et leurs problèmes de croissance vous sortent par les narines, celle-ci, de par son originalité et sa truculence, a de quoi réconcilier une armée de tankistes allergiques.



GRAND ZORK

(HUDSON SOFT)

Trois robots justiciers, servis par d'impressionnants décors et de spectaculaires scrollings, exultent à leur façon (toutes armes dehors) dans l'univers impitoyable du 24ème siècle postnucléaire.



HELL FIRE

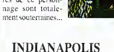
(MASNYA)

Guerroyer dans le brasier galactique réclame un potentiel agressif à saturation et des réflexes cadencés à 7,80 MHz. Mais être transporté d'allégresse par la frénésie des combats et le fracas des explosions, quel paradis !

IMPOSSAMOLE

(GREMLIN)

A l'évidence, Monty est la taupe de l'année ! Inutile de consulter vos fichiers messieurs de la DST, les trépidantes aventures de ce personnage sont totalement souterraines...



INDIANAPOLIS 500

(ELECTRONIC ARTS)

Trois bolides au choix pour éprouver votre aptitude à concourir sur les célébrissimes 500 miles de l'Indiana, évidemment en 3-D pleine. Attention, quelques bonnes connaissances en mécanique s'imposent !



Amiga : ....
CPC + : ....
MSX2 : ....
Nec Cure Grafx : ....
Nec Super Grafx : ....
NEO-GEO : ....
Nintendo Nes : ....
PC : ....
Sega Master System : ....
Sega Mega Drive : ....
ST : ....

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

(MICRO STYLE)

Loin de l'odeur de pieds des supporters et des magouilles financières de dirigeants adipeux, voici le foot dans toute sa pureté. La qualité graphique et le réalisme ont fait fondre en larmes Marius Trésor



JAMES POND UNDERWATER AGENT

(MILLENNIUM)

Un bellâtre poiscailleux, agent secret sous-marin de son état, surnage dans les eaux troubles d'une mer archipolluée bourrée de mauvaises surprises. Jeu fétiche de l'équipe Cousteau !

JUPITER'S MASTERDRIVE

(UBI SOFT)

Neuf lunes de Jupiter servent de décor à des compétitions automobiles en vue de dessus extrêmement excitantes. Deux écrans indépendants pour jouer à deux, une



pléthore d'innovations.... Quel talent !

KICK OFF 2



(ANCO)

Version "footrement" améliorée du géantissime foot'em up qu'est *Kick Off*, the simulation. Vissez vos crampons : un vrai Mondiale pour soi-même tout seul personnellement. Allez, on se détend avec un

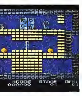


lieu commun à la G... 4 : "Un jeu que tous les adeptes du ballon rond se devra d'avoir chez nous !"

KING'S VALLEY 2

(KONAMI)

La cupidité d'un égyptologue explorant les méandres de la Grande



Pyramide a engendré cette magnifique incitation à la profanation. Ça laisse espérer pour très bientôt *Les Osselets de Carpentras 2* !..

LAST BATTLE

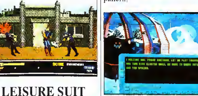
(SEGA)

La flagrante disproportion entre la tête et les muscles du héros en dit long sur la haute tenue culturelle du produit. Un modèle de frit'em up qui fleure bon l'hémoglobine !

LIGHTSPEED

(MICROPROSE)

En désespoir de cause, l'humanité est acculée à une véritable diaspora cosmique. Ecrasante mission que d'aller au-devant de civilisations extraterrestres ! Surtout lorsqu'on peine à côtoyer son voisin de palier...



LEISURE SUIT LARRY 3

(SIERRA)

Intrigue complexe et passionnante dédiée à l'amour et au culte de la féminité. Ambiance torride qui nous change du climat essentiellement masculin de la micro. Les pudibonds peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*.



LIFE FORCE

(KONAMI)

Tentative de progression dans les entrailles mouvantes d'un monstrueux dévoreur de galaxies farci de défenses surnaturelles. Somptueuse épopée endoscopique !

LOOM

(LUCASFILM GAMES)

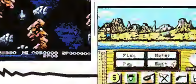
Immortel par la grâce divine, le jeune Bobbin doit arracher du sommeil les anciens de la Guilde des Tisserands. Libéré de l'angoisse de la mort, on s'attelle au mystère avec d'autant plus d'enthousiasme et énergie.



LOST DUTCHMAN MINE

(INNERPRISE SOFTWARE)

Qui n'a rêvé d'une mine abandonnée regorgeant de pépites ? Sous les traits d'un sympathique vieillard en proie à la fièvre de l'or, participez à un authentique western de série B !





LOTUS TURBO ESPRIT

(GREMLIN)

Ultrafluidité et ultraréalisme qualifient ce Top récent qu'il est préférable de pratiquer à jeun sous peine de gerber dès les premiers vallons. Donc, maîtrise des sens comme des commandes et à tout un chacun la prestigieuse licence Lotus !



M1 TANK PLATOON

(MICROPROSE)

Les chars ont quelque chose de fascinant. Le côté carapace sans doute, à moins que ce ne soit le gros

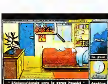


canon. On apprend ici qu'un blindage sans stratégie ne vaut pas tripette. Les obtus de la tourelle peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*.

MAUPITI ISLAND

(LANKHOR)

Jérôme Lange, le détective de Mortevielle, se souviendra longtemps de Maupiti et de son gros mystère. Contrairement à ce que l'on affirme au Club Med, les îles lointaines ne sont pas toutes enchanteresses. Loin s'en faut !



MEAN STREET

(US GOLD)

Encore une enquête mais située dans le futur. Heu, attendez : si on résoud l'énigme, on peut donc empêcher que le crime ait lieu. Et s'il n'y a pas crime avant, y a plus d'enquête après ! Au secours !...



METAL GEAR 2

(KONAMI)

Le virus **Oilix**, œuvre de **Kio Marv** planqué en **Zanziber Land** inquiète **Master Miller** qui ordonne à **Solid Snake**, secondé par **George Kesler**, aidé par **Anna Petrova** et **Jennifer** de libérer **Madnar Petrovitch** puis de tuer **Big Boss**.



MIDWINTER

(RAINBIRD)

En plein hiver nucléaire, sur une île ayant échappé au cataclysme, les hostilités se poursuivent dans une fraîche ambiance de guerre froide. Action, stratégie et puisqu'on est dans la poudreuse, ski et buggy, en 3-D s'il vous plaît !



MOONWALKER

(SEGA, US GOLD)

Le gracile et précieux Michael à prêté son image retouchée à cette luxueuse bastonnade plaisamment mise en scène (meilleure que le film, prétendent les mauvaises langues). Chaque niveau est ponctué d'un succès du petit gris.

NAM-1975

(SNK)

L'enfer du Vietnam, paradis mercantile des éditeurs et cinéastes, sert de toile de fond à ce jeu de combat magistral où l'on se frotte à tout ce qui broie et déchiquette. La revanche du vétéran !

NINJA COMBAT

(ALPHA DENSHI)



Les ninjas excellent dans l'art d'épurer à bas prix les endroits les plus pourris de la planète. Une poignée de shurikens, des nunchakus et un bol de riz font autant de ravage qu'une armée de CRS Kronenbourg.

NINJA SPIRIT

(IREM, ACTIVISION)

Même que des fois, la spiritualité s'en mêle ! Ça revient encore moins cher, vu qu'une prière et quelques cierges suffisent à doter le guerrier ombrageux de pouvoirs incomparables, prétextes à autant de prouesses graphiques.



NINJA WARRIORS

(VIRGIN GAMES)

La technologie au service du combat de rue a débouché sur la conception d'une ribambelle de robots pourfendeurs particulièrement efficaces. Le syndicat des Ninjas prosteste et déclenche une grève !



Amiga : ....
CPC + : ....
MSX2 : ....
Nec Core Grafx : ....
Nec Super Grafx : ....
NEO-GEO : ....
Nintendo Nes : ....
PC : ....
Sega Master System : ....
Sega Mega Drive : ....
ST : ....

NUCLEAR WAR

(NEW WORLD COMPUTING)

Maître suprême d'un hypothétique continent, vous menacez le reste du monde de vos missiles. L'humour omniprésent désamorce la gravité du thème. Les victimes d'Hiroshima, Nagasaki et Tchernobyl en rient encore !



OPERATION STEALTH

(DELPHINE SOFTWARE)

Un agent de la CIA est chargé de retrouver un avion furtif dérobé par une puissante et mystérieuse organisation. Attrait cinématographique d'une aventure ouvertement inspirée des James Bond de Bayonne.

OPERATION WOLF

(TAITO)

Le treillis trempé de sueur dans la touffeur de la jungle, qu'il est doux de massacrer à tout va sous prétexte de libérer des otages dont on se fout éperdument !



PANZA KICK BOXING

(FUTURA)

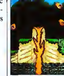
La boxe est un art subtil - tout en finesse - qui méritait depuis longtemps d'être traité comme tel. Gnons et tuméfactions d'un réalisme extrême, avec plein gant sur l'arcade sourcilière !



PC KID

(HUDSON SOFT)

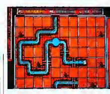
L'ère secondaire en pleine métamorphose voit un homoncule hydrocéphale genre *Snoopy* se faire les dents sur les vicissitudes de l'existence. Humour moderne en pleine préhistoire !



PIPE MANIA

(EMPIRE)

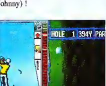
Pour éviter qu'un jet dru trop tôt ne jaillisse, on tente d'établir un circuit au moyen de diverses canalisations. Un tube qui s'est taillé un franc succès !



PLAYER'S GOLF

(SNK)

62 mégas d'espace et de grand air pour un green grandeur nature rehaussé de poétiques animations. Le suivi des coups par des zooms incroyables et l'illustration sonore défrisent le génie (et le frisent aussi Johnny) !



PLOTTING

(OCEAN)

Absents de toute manifestation, les casseurs surdoués et raffinés font comme Georges ; ils brisent "intelligent" dans leur gentilhommière. Ceux qui ne cassent pas des briques se défoulent "idiot"; dans la rue...



PRINCE OF PERSIA

(BRODERBUND)

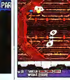
Prisonnière dans l'immense palais du grand vizir, la fille du sultan espère son beau prince. La grâce et le naturel d'Error Flynn se retrouvent dans la prestance du héros. Un pur joyau de câpres et d'épices.



RABIO LUPUS

(D-SYSTEM)

Un superléporidé se substitue à la police pour assainir un territoire. Non content de tirer comme un lapin, notre rabbit cogne comme un kangourou, bien que sa queue soit plus courte. Les Roger peuvent se rabattre sur *Les Tortues Ninjas*...



RAINBOW ISLANDS

(OCEAN)

Merveilles d'humour qui éveillent nos joies d'enfants, embûches qui défient notre raison d'adultes, toutes les richesses du monde attendrissant de Bub et Bob...



RAMBO 3

(SEGA)

L'épisode afghan du Robin des Rizières faisant flèche explosive de tout bois est ici remarquablement



mis en scène. A tel point que les Soviétiques pris de panique se sont retirés peu après !



RICK DANGEROUS 2

(FIREBIRD)

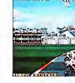
Cette fois, Rick se démène pour sauver le monde de la menace extraterrestre. Suite magistrale du plus fabuleux jeu de pilotis de tout l'étang.



RIDING HEROS

(SNK)

Présentement, la seule et unique course de motocyclettes sur NEO-GEO. Une pétarade pour motards de salon qui décoiffe malgré l'intégral de rigueur.



RYGAR

(TECMO)

Victimes du sorcier Pastys, cinq dieux ont sombrés dans l'Argool,

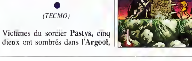


faisant faner les six roses de la paix. Le héros à jeun découvre l'ivresse d'une aventure mystique qu'il boira jusqu'à la lie... lalère !

SAINT DRAGON

(SALES CURVE)

Comme une énorme casserole accrochée à leur queue, les dragons traînent une réputation digne d'un trésorier de campagne électorale.



Saint Dragon en lutte contre les forces du Mal a soulevé un tollé parmi les intégristes s'opposant à sa canonisation.

SHADOW OF THE BEAST 2

(PSYGNOSIS)

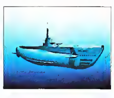
Là, en revanche, un sorcier métamorphosé en dragon noir arrache un bébé des bras de sa mère éplorée, afin de créer un climat d'angoisse, déchaîner la haine du héros et la passion chez le joueur Franchement pas triste !



SILENT SERVICE 2

(MICROPROSE)

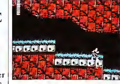
"Jamais simulation ne fut attendue avec autant d'impatience" pouvait-on lire dans un talentueux magazine. "Depuis le temps que l'on *attendirait* la suite de Silent Service..." lisait-on dans un autre. Belle unanimité de la presse objective...



SIMON'S QUEST

(KONAMI)

D'avoir jadis côtoyé le "saigneur" Dracula, le chevalier Simon souffre d'une bien curieuse anémie. Sa recherche de l'antidote à grands coups de fouet nous plonge dans une Transylvanie cauchemardesque. De quoi être totalement "accroc" !



SIMULCRA

(MICRO STYLE)

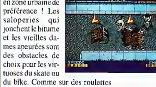
Dans la solitude glacée de l'espace infini, un réseau de plates-formes est aux tentacules des extraterrestres. Un tank hypercanon a mission de détruire les générateurs ennemis. Une 3-D fluide comme l'éther !



SKIDZ

(OCEAN)

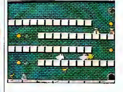
Roulez jeunesse et en zone urbaine de préférence ! Les saloperies qui jonchent le bitume et les vieilles dames apeurées sont des obstacles de choix pour les virtuoses du skate ou du bike. Comme sur des roulettes et sans perdre les pédales !



SOLOMON'S KEY

(TECMO)

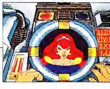
Aaah, rétablir le bonheur sur terre d'un coup de baguette magique ! Encore faut-il que l'outil soit manié avec intelligence et circonspection. Un régal pour cerveaux en rupture de shoot'em up !



SPACE ACE

(READYSOFT)

Cet authentique dessin animé - un justicier de l'espace à la recherche d'une gonzesse - squatte une ribambelle de disquettes et se torche en cinq minutes lorsqu'on connaît le parcours, mais c'est si beau !



Amiga : .... ●
CPC + : .... ●
MSX2 : .... ●
Nec Core Grafx : .... ●
Nec Super Grafx : .... ●
NEO-GEO : .... ●
Nintendo Nes : .... ●
PC : .... ●
Sega Master System : .... ●
Sega Mega Drive : .... ●
ST : .... ●

SPACE MANBOW

●

(KONAMI & S.C.C.)

Tu parles d'un mambo, une ode à la destruction de masse, oui ! Une rumba incandescente et apocalyptique, ravageuse d'aliens - comme jamais l'on n'en dansa sur cette machine !



SPLATTERHOUSE

●

(NAMCO)

Dans une chaude ambiance de folie meurtrière, incarner le héros sanguinaire des *Vendredi 13* est une vraie cure de santé. Plus ça gicle, plus on est content ! Suffit d'imaginer la victime agent de la RATP...

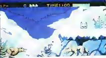


STRIDER

● ●

(SEGA)

Après avoir semé la bonne parole





dans tous les bas-fonds de la planète, l'heure est venue pour le parfait combattant de sévir sur un monde où les machines règnent en maîtresses. Un véritable *Châtaigne Mécanique* !

SUPER REAL BASKETBALL

●

(SEGA)

Tous les coups et les combinaisons techniques possibles dans le strict respect des règles du basket américain. Sévérité sans faille de l'arbitre. Gros plan sur certaines actions. Taille appréciable des



joueurs (faut rendre à Abdul-Jabbar ce qui est à Alcindor...). Beauté graphique. Animation nullement saccadée. T'en veux encore ?... Non ? Alors tiens-toi à mi-distance !

SUPERCARS

● ●

(GREMLIN)

Au vestiaire, bonne conduite et belles manières ! Endossez une salopette de parfait salaud, équipez-vous à mort au garage du coin et



foncez sur la route avec votre aigle sur le capot. Dans le tas et bidoche aux murs des villes et villages traversés. Les missiles sont autorisés... Le panard du chauffard !

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

●

(KONAMI)

Attention, ne pas confondre avec *Les Tortues Ninjas*, chef-d'œuvre



oubliable de bon goût anglo-saxon... Ici nos bouffeuses de pizzas sont les protagonistes d'une honorable et extravagante production japonaise, nuance !

TENNIS CUP

● ● ● ●

(LORICIEL)

Ce produit a marqué d'une pierre blanche (comme dirait Yannick) le tennis sur bécane. Une montée au



filet qui, en la matière, a sorti du court tout ce qui existait auparavant.

TETRIS

● ● ● ● ●

(SEGA, MIRRORSOFT)

Basé sur le principe élémentaire de l'empilage de blocs du mur de Berlin, ce casse-tête diabolique venu de l'Est a totalement perverti l'intellect occidental. On dit même



que Kasparov et Karpov s'y sont cassé le nez. Nous on s'est vengé avec le rock'n' roll.

THE ANCIENT YS VANISHED

●

(HUDSON SOFT & FALCOM)

Un garçonnet téméraire explore une immense contrée à la recherche de livres sacrés. Ce merveilleux jeu



de rôle fait plus que tout autre appel à l'instinct. Les messages n'étant compréhensibles que par nos amis japonais...

THE CHESSMASTER 2000

● ● ● ●

(SOFTWARE TOOLWORKS)

Comme un défi lancé à notre intelligence, un superbe échiquier en 3-D nous fait caresser l'espoir de devenir l'égal d'un Grand Maître. Les novices se verront dévoiler bon nombre de possibilités tactiques.



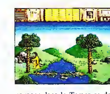




TIME MACHINE

(ACTIVISION)

Projeté dans la préhistoire, l'inventeur maladroit d'une machine à

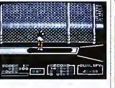


voyager dans le Temps se donne beaucoup de mal pour rejoindre son époque. Jongleries spatio-temporelles d'un jeu paradoxal.

TRACK & FIELD 2

(KONAMI)

Pratiquement tout ce que le cerveau humain a engendré comme tortures physiques pour de vulgaires glorioles se trouve concentré dans cette cartouche. Pas moins de quinze disciplines pour athlètes avachis.



TURRICAN

(RAINBOW ARTS)

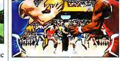
Un lance-flammes à pattes s'offre d'augustes grillades dans quelques 1 300 écrans mortellement dangereux. L'alien, méchant au point de vous mettre réellement en boule, est pourfendu aux accents d'une vingtaine de musiques.



TV SPORT BASKET-BALL

(CINEMAWARE)

Simulation hurlante de vérité, digne d'une retransmission

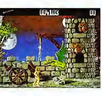


télévisuelle de qualité. Les exhibitions sont détaillées à l'extrême, jusque dans le bruit caractéristique des baskets sur le plancher.

UNREAL

(UBI SOFT)

L'épée enflammée comme son cœur, un épais barbare combat les forces du Mal à pied comme à dos de dragon. Parmi le paysage prodigieusement animé de ce monde antique, les pics surgissant du sol laissent rêveurs...



VALIS 3

(LASER SOFT)

Yoko, la vengeresse acrobate, fait comme la CGT ; elle poursuit la lutte et utilise la langue de bois (les indices sont en langage vernaculaire). L'héroïne, qui a passé



le cap de la puberté, est plus belle que jamais et dispose de facultés paranormales.

VENUS

(GREMLIN)

Prenez la mouche mais pas n'importe laquelle. Choisissez-la cybernoïde et dévastatrice. Les aliens qui en ont vu d'autres ne seront jamais à court d'insecticide.



WELLTRIS

(INFOGRAMES)

Encore plus fort ! On tente cette fois d'empiler des blocs du mur de Berlin à l'intérieur d'une cheminée d'usine !



WINGS

(CINEMAWARE)

Absolument extraordinaire ! Tout le charme des batailles aériennes de la Première Guerre mondiale



avec un luxe de détails. Aucune postcombustion, pas de radars ni de missiles. A peine un biplan poussif et des mitrailleuses qui s'enrayent.

X-OUT

(RAINBOW ARTS)

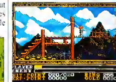
Le film *Abyss* a tout faux ! Les extraterrestres qui peuplent le fond des mers ne sont pas gentils. Y font rien qu'à vouloir envahir les continents. Y sont même pas comestibles en plus...



YS 3 : WANDERERS FROM YS

(FALCOM)

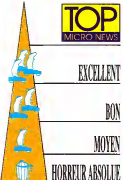
Le démon détient votre grosse amie (pourquoi toujours petite) dans son château. Chouette, qu'elle y reste ! Vous revoilà battant la campagne et les méchants parmi des graphismes faisant honneur à la machine. Oui, les indices sont en vermicelle - et alors ?



Prochainement, les cent mille milliards meilleurs jeux de tout l'univers !

Jean-Claude Paulin









TOP MICRO NEWS

CARTHAGE

Le Ba'al Moloch carthaginois contre la Louve romaine : un combat de titans.

Fondee en 814 avant J.-C., l'impudente Carthage crût et embellit si bien, qu'héritière de Tyr, elle finit par se poser en rivale de la Rome antique. L'orgueil légendaire des descendants de Romulus ne l'entendit pas de cette oreille et les fils de la Louve se lancèrent dans ce qui fut appelé les guerres puniques. Au nombre de trois, ces guerres dont la durée totale s'étala sur 43 ans (compris dans une période de 118 années en temps réel), n'avaient pour seul but que de réduire Carthage à néant (delenda Carthago !). Ce qui fut accompli en 146 avant J.-C. par le redoutable Scipion Emilien. La totalité de la population de la ville (environ 50 000 âmes) fut alors vendue en esclavage.

Tout cela, c'est la réalité... L'impitoyable logique de l'Histoire... Alors allons faire un tour du côté de la légende pour accompagner l'héroïque Diogène dans son combat contre les aigles romaines.

Visité par la déesse Tanit, Diogène a été doté d'un pouvoir de double vue qui pallie avantageusement le manque de radars, de satellites et autres raffinements dont nos fiers guerriers disposent aujourd'hui. Grâce à ce don des dieux, la position des forces ennemies lui est dévoilée à livre ouvert. De ce fait, il devient extrêmement aisé de ranger les armées aux points névralgiques - exclusivement.

Comme il fallait s'y attendre, le rôle de Diogène vous incomba dans cette nouvelle superproduction de Psygnosis. Pour mener à bien votre mission (dont le but est d'empêcher la prise de Carthage par les légions), vous disposez de "visions" en 3-D montrant les mouvements des forces en présence, ainsi que la situation des villes clientes. C'est dans les garnisons de ces dernières que vous devrez puiser pour lever vos troupes - en fonction du nombre d'hommes dont elles disposent par type d'arme. Mais créer une armée digne de ce nom réclame de fortes sommes d'argent et puisque l'époque ne se prête pas à la décentralisation, il faut sans cesse se rendre à la capitale où le trésor d'état est gardé.

Du jeu d'aventure stratégique, on passe alors à l'action : une course de chars digne



de *Ben-Hur* sur des routes semées d'embûches où les mauvaises rencontres constituent l'ordinaire de l'aurige. Armé de moyeux à la grecque, votre char pourra le plus souvent réduire les roues de vos adversaires à l'état de copeaux. Mais prenez garde, car les Romains disposent eux aussi d'engins similaires et il peut donc arriver que vous vous retrouviez sans moyen de locomotion, obligé de retourner en ville pour réparer. Du temps perdu dont les conquérants venus de la botte italique auront peut-être profité pour accomplir une avancée décisive.

Comme à leur habitude, les programmeurs de Psygnosis n'ont rien laissé au hasard dans la réalisation de ce jeu. Beau, intéressant, captivant et difficile à souhait, *Carthage* se présente décidément comme un jeu accessible à un très large public. Son seul petit défaut : une documentation trop succincte.

Deux disquettes Psygnosis pour Amiga. G.B.



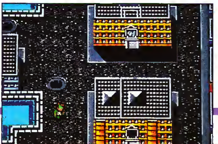


TOP MICRO NEWS

"LES TORTUES NINJA"

Jean-Marc a refait la tapisserie de son appartement !

Ce matin, il ne fait pas très beau et le bus s'est fait attendre. En chemin, je rencontre Jean-Marc qui, enfin, me rend la brosse à papier peint qu'il m'avait empruntée le mois dernier. Entre nous, il a bien eu raison de refaire sa tapisserie, c'est fou comme un appartement peut en être rajeuni, surtout lorsque la couleur est bien choisie ; mais Jean-Marc a du goût. A l'arrêt, comme à notre habitude, nous sommes allés prendre un café au troquet juste en face de la rédaction. Pour une fois, le barman est de bonne humeur et discute avec Sylvain qui est déjà là, vu qu'il a réussi à prendre le bus juste avant le nôtre. On se serre la main et Sylvain demande à Jean-Marc s'il a regardé à la télé *Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil*, un vieux film de Jean Yanne. Jean-Marc répond non, vu qu'il a travaillé comme un fou à retaper sa piaule afin de terminer les travaux avant le bouclage. A ce moment, Sylvain dit que lui non plus n'a pas revu le film à cause de son torticolis chronique qui le fait beaucoup souffrir.



Moi, j'ai passé la soirée à travailler *Jeux interdits* à la guitare. C'est drôlement difficile, surtout le passage où il faut faire des barrés. Pour ceux qui connaissent pas, il s'agit de barrer plusieurs cordes avec l'index et ça fait très mal !

Y a un peu de brouillard et d'ici, on voit pas très bien si quelqu'un est déjà présent dans les locaux. Des fois, Jean-Henri qui a la clef arrive plus tôt afin de peaufiner les textes, mais des fois y a personne et on attend devant la porte. Soudain, la silhouette de Georges se profile à l'horizon, lui aussi a la clef et donc, on va pouvoir rentrer. Nous allons à sa rencontre et après les politesses d'usage, nous lui emboîtons le pas. Il rentre le premier, pose son chapeau et son parapluie, enfile sa blouse grise et me dit : "Jean-Claude, avez-vous fait le papier sur *Les Tortues Ninjas* ?

- Oui monsieur, et je me suis bien appliqué !"

Disquette Image Works pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et Amstrad CPC. J.-C.P.



TOP MICRO NEWS

CAR-VUP

La bataille d'Arnie...

Huuumm ! La petite caisse rouge qui répond au doux nom d'Arnie (choucarde et de style BD), armée de son seul courage, se lance dans une chasse effrénée aux sorcières pour rétablir un ordre sérieusement compromis dans la bonne ville de Cartoonland.

Car figurez-vous que ce monde, oasis de bonheur (que dis-je : paradis idyllique) se trouve depuis peu sous l'emprise d'un être malfaisant nommé Captain Grim. Ignoble de nature, ce personnage qui a manifestement mal "tooné" est allé jusqu'à kidnapper des amis d'Arnie. Sa seule ambition : devenir le pire des méchants de fin de niveau.



Jeu de plate-forme original, *Car-Vup* se déroule sur fond de chantier, de ville fantôme, de jardin, de préhistoire etc. En tout, huit époques et six niveaux par époque. Faites le calcul : 48 tableaux de jeu en tout. De quoi, se payer un bon trip.

Le but, très simple, consiste à remettre les plates-formes qui ponctuent chacun des tableaux dans leur état originel, simplement en roulant dessus - petites loupiotes à rallumer, aplanissement du terrain etc.

Comme de bien entendu, cette simplicité n'est qu'apparente. En effet, les plates-formes évoluent à des hauteurs différentes et il faudra les atteindre en effectuant des sauts soigneusement dosés - et en choisissant le meilleur parcours. Histoire de compliquer encore les choses, les routes s'encombrent d'engins étranges dont le seul but est de vous foutre en l'air. Heureusement, quelques options disséminées ça et là permettront de rétablir l'équilibre.

Chaque restauration de tableau doit être terminée en un temps limité, sous peine de mise à mal par un diablotin qui ne tient pas en place et vous en collera une ou deux...

Amusant, bien réalisé : un bon jeu d'arcade en somme !

Disquette Core Design pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. **G.B.**



FRANÇAIS CM2

Hatier Logiciels dans sa collection "Hatier Primaire" propose 5 logiciels de français et autant de calcul allant du CP au CM2. Par exemple, le produit qui nous occupe invite à bon nombre d'exercices d'orthographe grammaticale, de grammaire, de conjugaison et de vocabulaire orthographique. De plus, l'enfant peut s'essayer à une série de tests et établir un petit bilan de ses connaissances.

D'un abord très souple, rapide et agréable d'emploi, ce soft fonctionne sur le principe des mots à compléter - exemple, pour le pluriel : un compliment banal, des compliments ban... Chaque réponse est ponctuée d'un court thème musical et d'une aimable appréciation comme : "Eblouissant !", ou bien "Patatras ! C'est faux..." La bonne réponse s'affiche d'emblée, sans sélection préalable d'une option de correction, et l'on peut passer rapidement d'une rubrique à une autre. "Je l'eusse essayé et j'étions deviendu meilleur" me souffle J.-M. Berté, très à cheval sur le français...

Disquette Hatier Logiciels pour PC et compatibles. Disponible également sur Atari ST/STE.

Miss Cool



GEM STONE LEGEND

Perplexe je fus... Allais-je, d'une plume assassine, ternir la magnificence de la jaquette en succombant à une stricte objectivité ? L'honnêteté dont je me targue et ce sens de l'éthique qui m'honore, mâtinés d'obscurs problèmes caractériels non résolus, allaient-ils engendrer une poubelle mémorable ? Fort heureusement, dans un éblouissant éclair, la vérité m'est apparue. Bien sûr, mais c'est... bon sang ! Ce soft est un éducatif ! Imaginez en effet le traumatisme irréversible subi par un ado affrontant sans préparation les dures réalités de : *Wings of Death, Dragonstrike, Golden Axe, Shadow of the Beast 2, Barbarian 2* etc.

C'est donc sous l'angle de l'initiation que ce produit doit être perçu... L'idée est d'ailleurs excellente et novatrice : une autoformation au shoot'em up et au jeu d'action, tout en douceur, avec scrollings saccadés péniblement différentiels et monstres infantiles sagement alignés. Tous nos remerciements pour cette charmante attention à l'égard de la jeunesse !

Deux disquettes Loriciel pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **J.C.P.**





GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalisés
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis





UBI SOFT
Entertainment Software



Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



TOP MICRO NEWS

SPINDIZZY

Héraut beau, magne-toi le boulon!

Quelque part aux confins de l'espace se trouvent deux systèmes planétaires hors du commun - l'un de 9, et l'autre de 23 planètes. Elles ont ceci de particulier qu'elles regorgent de pièges et d'obstacles.

Heureusement, le premier éclaireur envoyé n'appartient pas à la race humaine. Il s'agit en fait d'un robot de reconnaissance topographique et géographique, répondant au doux nom de Gerald... Il devra se poser sur chacune des planètes et la passer au peigne fin, tout en se gardant des nombreux dangers qui l'attendent.

Le carburant de Gerald n'étant pas inépuisable, il lui faudra extraire de l'énergie des joyaux disséminés dans chaque secteur. S'il vient à en manquer, c'en sera fini du petit robot et de la mission d'exploration. Notez qu'en cas de danger imminent, un compte à rebours se met en branle... Y'a pas intérêt à traîner... à zéro, Gerald rejoint ses frères d'acier au paradis des cybernautes.

L'efficacité du scénario - simple comme les circuits synaptiques de Johnny - n'a d'égale que la difficulté du jeu. Difficulté néanmoins savamment dosée pour ne jamais lasser le joueur malchanceux... Quant à notre robot de l'aube, une espèce de toupie à facettes, il est affligé d'une fameuse inertie - contrôlable seulement après un entraînement de plusieurs minutes. Enfin, façon de parler, puisque l'on ne parvient jamais tout à fait à se rendre maître de ses mouvements, et tant mieux car le contraire signifierait une perte d'intérêt certaine.

Le grand nombre de mondes et les zones qui s'y rattachent vous entraîneront des heures durant vers un plaisir sans cesse grandissant.

Disquette Electronic Dreams pour Amiga. Existe aussi sur Atari ST.

G.B.





VENOM WINGS

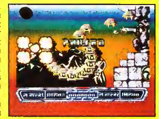
Comment faire un bide avec un shoot'em up ? Très simple ! Voici la recette du *Venom Wings* à la sauce "taretarte".

Tout d'abord, concoctez une petite intro à la Psygnosis, en prenant soin de n'y mettre ni talent ni beauté - à titre d'exemple, inspirez-vous d'une montre Kelton plutôt que d'une Rollex. Ne prenez pas la peine d'élaborer un quelconque scénario - ça dure un max, c'est chiant et puis surtout ça ne sert à rien. Pour les sprites, ne vous cassez pas les nouilles, procurez-vous l'utilitaire le plus dégueu possible afin qu'ils soient bien mafflus, bien suintants - voire dégoulinants comme les humeurs graisseuses d'un macchab en train de passer au crématorium.

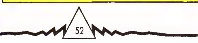
Arrangez-vous enfin pour que le décor soit en harmonie avec le reste, c'est-à-dire constellé de crottes de caniche malade, et saupoudrez le tout d'une foultitude d'armes débiles dont la vitesse de reproduction laisserait un cobaye en rut pantois d'admiration... Pour la beauté du geste, faites en sorte que la maniabilité soit franchement nulle... et le (mauvais) tour est joué !

Deux disquettes (une aurait largement suffi) Thalamus pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

G.B.









GALACTIC
Empire
DANS UNE PLANETE LOINTAINE
VIVENT, COMBATTENT
ET MEURENT
HOMMES ET ANIMAUX
Officier Traitant SERSEC à Enquèteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées! ... Objectif : désamorcer la crise...
Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :
★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;
Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX
Disponible en Novembre 1990
sur Amiga, Atari et compatibles PC
TOMAHAWK

BETRAYAL

To betray, dans la langue de Shakespeare, veut dire trahir. Et c'est bien de trahison qu'il est question dans ce jeu où la morale sera bafouée à chaque instant pour satisfaire vos ambitions : renverser le roi ou l'évêque - voire les deux - et leur substituer un gouvernement fantoche placé sous votre férule.

Pour cela tous les moyens sont bons : noyautage discret de la cour royale ou épiscopale par des hommes entièrement dévoués à votre cause, espionnage, prise de villages et enrôlement des hommes dans votre armée...

Doté d'un manuel aussi complet que vaste, *Betrayal* pourrait être un très bon jeu d'aventure/stratégie : si l'extrême difficulté à maîtriser tous les paramètres, la lenteur d'accès entre chaque séquence - à rendre jalouse une tortue arthritique - et surtout le minutage des actions (1 minute environ) qui ne laisse guère le temps d'accomplir des miracles, n'étaient aussi rebutantes. Les graphismes et l'accompagnement sonore, de bonne facture, ne suffisent malheureusement pas à racheter l'ensemble...

Néanmoins, si vous vous destinez à une carrière politique où retournements de veste, faux-semblants, assassinats et autres gâteries similaires sont de monnaie courante, ce jeu constitue un excellent tremplin !

Deux disquettes Rainbird pour Amiga, Atari ST, PC & compatibles.

G.B.







MYSTICAL

Apprenti sorcier recherche potions et incantations diverses...

Aïe ! Imprudent que je suis ! Une simple erreur de formule et des dizaines de philtres et autres sorts ont disparu des étagères du maître magicien pour être précipités dans d'autres dimensions...

Y a intérêt à se bouger pour récupérer le plus grand nombre possible de fioles et de documents, sinon mes chances d'obtenir le diplôme de magie risquent d'être bien minces. Et s'il n'y avait que ça ! Ça vous dirait de terminer vos jours dans la peau d'un crapaud ou de faire sept pas vers Satan ? Moi non ! Et ça risque pourtant bien d'arriver... Le vieux enrage - je vous raconte pas ! Et chacun le sait, on ne contrarie pas un sorcier, même si ce n'est qu'un vieux débris décharné.



En un mot comme en cent, c'est la merde. Et pour en sortir, il faut d'abord entrer dedans jusqu'au cou - beurk... Alors, en voiture Simone pour la dimension parallèle la plus proche !

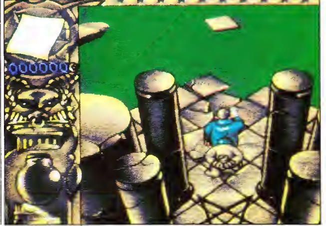
Ouaaahh ! Que Merlin me vienne en aide ! Ça grouille de zombis dans le coin. Fantômes et farfafouilles, heureusement qu'il y a les potions ! Ouais, mais si on les emploie, on les perd irrémédiablement et si je rapporte rien au vieux croûton, ça va être ma fête. Cornélien comme situation... Advienne que pourra, on en bute le maximum avec le minimum de sortilèges et retour à la case départ.

Après tout, mon maître n'est pas si mauvais bougre puisqu'il me protège - faiblement, il est vrai - et m'observe grâce à sa boule de cristal. Mais encore faut-il que je puisse m'en emparer, car en cas de panique extrême, il pourra me téléporter d'une dimension à l'autre et même me ressusciter - je suis une légende... Ça c'est cool. Ça le serait encore plus s'il n'y avait pas de limite de temps. Mais faut pas pousser les sorcières de Salem dans les orties...

Original, bourré d'humour gris perle ou noir, doté de graphismes fins et d'une musique médiévalorock'n'rollesque du meilleur goût, le petit dernier d'Infogrames constitue un véritable remède à la mélancolie. Bref, on est sous le charme. Diabolique !

Disquette Infogrames pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles.

G.B.





IVAN IRONMAN STEWART'S SUPER OFF-ROAD RACER

Les courses en "off-road" constituent aujourd'hui aux Etats-Unis une distraction très populaire et qui rapporte beaucoup d'argent. Elles sont également à l'origine d'un jeu d'arcade peu connu, d'où est issu ce logiciel.

Ivan Ironman est une véritable légende vivante de ce sport avec, à 44 ans, plus de 80 titres de champion du monde à son actif.

Le principe de jeu rappelle un peu celui de *Super Sprint*, un très vieux truc d'arcade - si l'on excepte le fait que la route se révèle aussi lisse que du papier de verre et aussi accidentée qu'une page de braille. Jusqu'à trois adversaires humains (plus un camion contrôlé par l'ordinateur) s'affrontent sur huit pistes différentes, dans le sens des aiguilles d'une montre (ou inversement).

Les obstacles vont de la fosse pleine d'eau aux dunes de sable géantes, en passant par des virages en épingle à cheveux, des tremplins, ou bien d'autres voitures qui peuvent vous éjecter du macadam. Les récompenses prennent ici la forme de modules turbocompressés (Nitro) qui vous procurent un bon coup de fouet juste au moment où vous en avez besoin.

Vous pouvez également ramasser de l'argent dans des sacs éparpillés le long de la piste ou en vous classant parmi les trois premiers de la course. Et pourquoi donc avez-vous besoin d'espèces sonnantes et trébuchantes ? Tout simplement parce qu'elles vous permettront d'améliorer votre véhicule en l'équipant de pneus plus adhérents, d'un accélérateur, de boosters Nitro ou de pare-chocs plus solides.



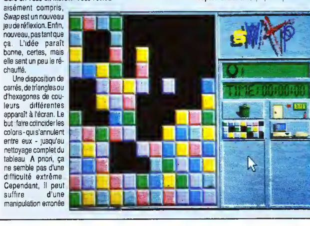
Issor a la dégaine d'un bon vieux soft comme les aime, sans conception trop fouillée, ne réclamant qu'un peu de rapidité et d'adresse. Tous ceux qui aiment les courses folles (et les bonnes conversions d'arcade) feraient bien d'y jeter un œil.

Disquette Gratfuld/Virgin pour Amiga, Atari ST, C64, Amstrad CPC, PC et compatibles. K.H.

SWAP

Ah, sacrés éditeurs ! Ils semblent fermement décidés à élever notre intellect au sommet de la pyramide de l'intelligence. Y a du boulot les mecs ! Mais seule l'intention compte, alors on vous dit merci... Vous l'aurez aisément compris, *Swap* est un nouveau jeu de réflexion. Enfin, nouveau, pas tant que ça. L'idée paraît bonne, certes, mais elle sent un peu le réchauffé.

Une disposition de carrés, de triangles ou d'hexagones de couleurs différentes apparaît à l'écran. Le but : faire coïncider les coloris - qui s'annulent entre eux - jusqu'au nettoyage complet du tableau. A priori, ça ne semble pas d'une difficulté extrême. Cependant, il peut suffire d'une manipulation erronée pour tout foutre en l'air. En effet, une pièce isolée dans un coin du tableau, et c'en est fini...



La seule solution de rattrapage possible dans ce cas tient à l'utilisation de l'option avalanche, qui provoque l'effondrement des pièces - y compris des esseulées - ce qui facilite grandement la tâche du joueur. Mais n'allez pas vous imaginer qu'elle vous sera gracieusement accordée. Eh oui, petits malins, on ne la trouvera que sur certains tableaux. Hé, hé !

J'entends déjà des balaises grommeler que ce truc est d'une simplicité enfantine. Qu'ils sachent à toutes fins utiles qu'un minutage leur permettra de corser le jeu...

Il y a encore quelques mois de cela, *Swap* aurait certainement eu droit à la note suprême : le Top. Mais la sortie récente de jeux aux caractéristiques similaires lui a fait indéniablement perdre toute originalité.

Disquette Microïds pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. G.B.





TOP MICRO NEWS

SLIDERS

Déboulez bille en tête sans vous tourneboulez !

Finis le football, les hooligans, le Heysel et toutes les autres facéties engendrées par ce sport dont les supporters acharnés montraient trop souvent plus d'entrain que les joueurs eux-mêmes... Aujourd'hui, nous entrons dans l'ère des Sliders !

Mesdames et messieurs, dans quelques instants, vous allez avoir l'honneur et le privilège d'assister à la grande finale annuelle de *Sliders*, sport désormais reconnu à l'échelle intergalactique et retransmis en cosmovision. Chacun des participants se trouve à bord de sa sphère magnétique et attend - dans une extrême concentration - que le signal de début de match soit donné.

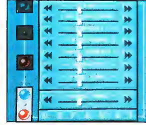
Mais voici qu'entre enfin le premier Slider, c'est le bleu, celui qui défend les couleurs d'Alpha du Centaure. Vient ensuite le rouge, qui joue sous la bannière de Bételgeuse, acclamé comme il se doit par une foule en délire... La bille est amenée par les arbitres au centre du terrain... Attention, le signal va retentir... Ça y est, c'est parti ! La grande finale des Sliders vient de débuter.

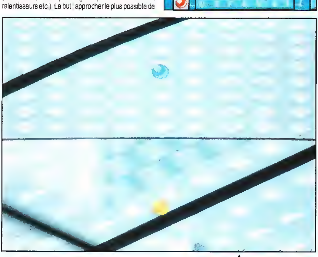
Pour les nouveaux venus au sein de la Confédération Interstellaire qui n'auraient pas - ou peu - connaissance des règles de ce jeu, procédons à un petit rappel. *Sliders* se joue à deux sur un terrain plus ou moins tourmenté (élévations, champs magnétiques directionnels, ralentisseurs etc.). Le but : approcher le plus possible de la bille afin de la capter dans le champ du rayon tracteur de la sphère, puis l'expédier dans le camp adverse. Renouveler l'opération jusqu'à ce qu'elle pénètre dans les buts. Ah, j'oubliais de préciser que l'opposant peut s'approprier la bille à tout moment en provoquant une collision... Je rends maintenant l'antenne aux studios pour une courte pause de publicité.

"La finale vous était proposée par Microïds. Avec Microïds, l'univers se déride !"

Disquette Microïds pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC & compatibles.

G.B.





WINGS OF DEATH

L'intérêt d'un jeu peut-il essentiellement résider dans la luxuriance graphique et la surabondance de sprites ? La réponse nous est donnée ici avec maestria... ouuuuui ! Comme dans tout shoot'em up, le thème qui justifie cette débauche picturale et sonore n'a guère d'importance.

A titre indicatif : Xandrilla, l'envieuse consœur du sorcier Sagyr, vient de métamorphoser celui-ci en volaille géante. L'hybride n'a alors d'autre choix que de s'envoler à la recherche de la maléficieuse, dans la ferme intention de lui faire conjurer manu militari le mauvais sort. Dès lors, un scrolling vertical majestueux nous entraîne à tire-d'aile dans un univers fascinant auquel il paraît complètement impossible de s'arracher : le château où notre piaf infortuné s'est fait posséder comme un bleu, la jungle, le marécage, le pays du feu, celui des ténèbres, le monde des cristaux et enfin le domaine de Xandrilla.



L'imagination débridée des graphistes nous vaut des moments de pur émerveillement, tant la profusion édénique de la flore et de la faune force notre admiration. Je vous fais grâce des détails techniques qui sous-tendent un tel résultat !

L'animation des créatures ailées que l'on incarne tour à tour - insecte, dragon, chauve-souris, griffon et aigle - et l'originalité des armes acquises (à noter la présence d'un tir automatique) complètent à merveille ce "tableau" mirifique.

Hélas, si l'ambiance sonore n'appelle pas de commentaires particuliers - tirs, voix digitalisées etc. -, le thème musical, lui, est franchement mauvais. Quant au rap intercalaire qui annonce chaque niveau, non les gars, c'est moche et déplace (je voulais dire "c'est con", mais restons courtois) ! En revanche, l'âpreté de l'action comblera les plus exigeants.

Disquette Thalion pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. **J.-C.P.**



Groupe Loriciel
FUTURA
PRESENTE
CHAMPION
A MA DROITE
LE CHAMPION ANDRE PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.
A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.
- 75* coups, parades et chutes
- plus de positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.
selon les machines.
Panza
KICK
BOXING
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
WKA
CPC / CPC +,
console GX 4000
IBM & COMP. CGA
EGA / VGA.
AMIGA,
ATARI
LORICIEL



RA

Râ pas lovely, scarabée !

Suprême divinité égyptienne, Amon-Râ (ou Rê) est grand consommateur de sacrifices. Estimant que votre hommage ne convient pas à la hauteur de sa magnificence, il vous transforme en scarabée, incarnation dans laquelle vous serez condamné à errer 1 000 ans à travers les dédales d'un mausolée quelconque d'Héliopolis. Cependant, dans un élan de grande bonté, le démiurge à tête de faucon va vous offrir une dernière chance : découvrez les secrets de la Grande Pyramide et la liberté vous sera accordée.

Mais rien n'est simple en ce bas monde et les secrets du fabuleux édifice sont bien gardés. Maîtrise et ingéniosité garantiront votre réussite, ainsi qu'une prudence de tous les instants. Mettez-vous donc à éliminer toutes les pierres de chaque niveau par paire en les alignant à l'horizontale ou à la verticale... Jusque-là tout va bien ; la difficulté n'interviendra que lorsque le nombre de pierres augmentera, et subséquemment le risque de rencontrer les différents pièges dont regorgent les tableaux.

Au menu des petits tracas se trouvent des pierres fixes qui ne se distinguent pas des autres, si ce n'est qu'il est impossible de les déplacer ; des pierres glacées, à franchir à tous les coups par un double salto arrière ; enfin des pierres friables qui, comme leur nom l'indique, s'effritent au moindre effleurement, vous coupant ainsi toute retraite etc. Mais ne restons pas sur une note négative...

Outre ces délicieux agréments, vous découvrirez à certains endroits des télétransporteurs - illogique, capitaine ! - grâce auxquels vous traverserez les abîmes insondables qui séparent les groupes de roches taillées.

Notons au passage que le jeu purement stratégique peut céder la place à l'arcade lorsque le temps se met de la partie. La finalité reste alors identique, avec une difficulté accrue par un minutage serré.

Très progressif, ce jeu de réflexion - doté d'excellents graphismes dansé - "like an Egyptian" au rythme d'une musique envoûtante (normal chez un dieu qui porte un disque en guise de gelure). Euh... excusez-moi, mais Râ m'appelle... et puis j'ai tttrop de diffffficulté à éccccrire mon aarticle avec mes pattttes et mes mannndibules .. Chuige enggorr un aîtreumhhain ?

Disquette Rainbow Arts (RA) pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC & compatibles. G.B.



GREMLINS 2



Ça y est, ils sont là ! De retour sur nos écrans, bêtes et méchants, sans le moindre scrupule et prêts à foutre le bordel, à picoler, à fumer, à tuer dès qu'ils le peuvent ! Ils - ce sont ces affreux Gremlins...

Si notre pauvre petit Mogwaï - Gizmo - se voit rejeté en permanence par les siens, il n'en est pas moins le principal responsable de cette horrible affaire. Eh oui, à cause de lui, les satanées bestioles ont pu naître et proliférer, perturbant ainsi la vie de dizaines de personnes dans le complexe immobilier Clamp Plaza. Mais si le film a remporté un véritable succès aux Etats-Unis et en Europe, ce ne sera hélas pas le cas de l'adaptation micro... Même si le but à atteindre reste identique (en finir avec ces petits monstres) le déroulement de la battue n'atteint vraiment pas les sommets que le film pouvait nous laisser espérer.

Pourvu de graphismes vachement simplistes et d'une zizique un peu trop soûlante, *Gremlins 2* ne se rachète que par les digits - à peu près correctes... On pourrait dire à la limite, pour lui sauver la mise, que son principe de jeu se rapproche un tant soit peu de celui de *Rick Dangerous* (nécessité de retenir beaucoup d'actions) - sans pour autant lui arriver à la cheville (c'est pour dire). Enfin bref, seuls les cinéphiles y trouveront leur compte !

Disquette Elite pour Atari ST et Amiga. Prochainement disponible sur Amstrad CPC, PC et compatibles. S.A.

TOP MICRO NEWS

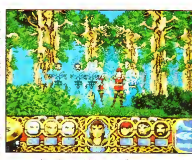
CRYSTALS OF ARBOREA

Le conte de "montez, cristaux" !

C'est proprement miraculeux ! Le déluge a épargné Arborea, une île splendide où malheureusement, un conflit manichéen vieux comme le monde oppose les forces du Mal - en la personne de Morgoth, Seigneur du Chaos - à celles du Bien incarnées par Jarel et ses copains. Outre leur identité de vues avec le héros, ces derniers, de par leur qualité intrinsèque, forment ce qu'il est convenu d'appeler une équipe. Oui, comme à Micro News, enfin presque (Sylvain, range tes consoles à Venise !).

Le magicien d'abord, véritable professionnel, apte à user de pouvoirs que l'on dit magiques. Trois guerriers ensuite, pour des rapports musclés avec les adeptes du côté obscur de la force : orques et elfes noirs - oui, oui, p'esentement. Enfin, deux éclaireurs sémillants aux yeux de lynx, très utiles car, comme l'affirme l'adage : vite fait, bien fait, mieux vaut prévenir que guérir. Quatre cristaux symbolisant l'harmonie universelle et qui ne trônent plus sur leur stèle comme l'exige le protocole divin, sont à l'origine du malaise ambiant.

Résultat : le Chaos gagne du terrain sur la stabilité bienheureuse, à moins que ne soit rétabli l'ordre des choses (les cristaux à grand place) à grand renfort de stratégie, chacun jouant son rôle. Vérité de La Palice : il s'agit bien d'un jeu de rôle/stratégie, où l'on tente d'user au mieux des aptitudes de chacun (force, agilité, psychisme etc.). Une carte, outre la vue d'ensemble qu'elle permet, autorise les déplacements des personnages sous la férule de Jarel. Ce dernier en revanche évolue dans de fastueux décors dont les savants dégradés entièrement faits main, offrent une remarquable illusion de profondeur.



L'exploration de ces quelques 16 000 écrans soumis au cycle du jour et de la nuit bienfaitrice (quoique) ne sera pas ponctuée que de mauvaises rencontres. Les mages des chaumières, selon leur spécialité, sauront appuyer votre démarche et la fontaine de jouvence régénérer vos cellules (le logiciel tournant aussi sur PC...).

Disquette Silmarils pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC & compatibles. J.-C.P.

TOP MICRO NEWS

STRIDER 2

Vous dites que c'est la bonne cause qui sanctifie toute guerre ? *Strider 2* vous dit : c'est la bonne guerre qui sanctifie toute cause...

"Si ce n'est toi, c'est donc ton frère !

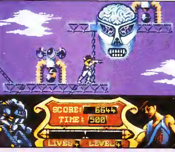
- Eh bien pas du tout, ce fringant guerrier à l'allure féline n'a pas de frangin (ou de jumeau ou de sosie) sorti tout droit d'un labo dans lequel des scientifiques génético-maniaques auraient, histoire de passer le temps, créé un Surhomme (ouf !). S'il se trouve là, c'est qu'on en a besoin, alors je le crie haut et fort : he is back for a new adventure !

- Bah, tiens ! Comme si on le savait pas : il y a des jours, on se demande comment il font pour embaucher des mecs dans son genre. Remarquez, faut pas lui en vouloir : à force de regarder les films à la télé, ça a fini par le déboussoler. Mais après cet interlude (histoire de combler le blanc par quelque chose, comme le font si bien les laudateurs hystériques des 95 % et autres 18/20), on va pouvoir entamer le test vrai de vrai !..."



Suite ni plus ni moins de *Strider* (le premier pour les ignares), cette mégaproduction met en scène un fabuleux guerrier aux multiples talents (dévastatoires) et aux armes diaboliquement efficaces, revendu mettre un terme aux agissements crapuleux d'une vermine sans nom venue du fin fond de l'espace (et qui a eu la douteuse délicatesse de kidnapper la représentante de Magenta... bonjour l'embrouille !).

Contrairement à ce qui se passait dans la première édition, l'accent a été mis sur la jouabilité, ou pour être plus précis, sur une maniabilité encore accrue dans le guidage du combattant contre ses ennemis éventuels.



Si la première conversion avait remporté le succès escompté, la seconde devrait faire l'unanimité !

Côté lifting - comme le dit si bien Georges - les amateurs de belles fleurs trouveront de quoi se rincer les pupilles, sans avoir à bouger leur postérieur rebondi du fauteuil. Les graphismes pètent autant - sinon plus - et le scrolling multidirectionnel a bénéficié d'une large amélioration, ce qui le rend beaucoup plus fluide qu'auparavant. Enfin, la musique s'appréciera plus ou moins suivant la machine utilisée (dans ce cas de figure, l'avantage reviendra inéluctablement à l'Amiga).

Des options très variées brillent par leur omniprésence à tous les niveaux et le joueur pourra les utiliser à outrance : gyrolaser, convertisseur de matière etc (poil à la rentière). Dans la lignée des shoot'em up de castagne, ce deuxième volet de la firme Capcom devrait se savourer comme un vrai et onctueux délice, à ingérer par petites doses - tout excès pouvant se révéler fatal !

Disquette US Gold pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et CPC+. S.A.



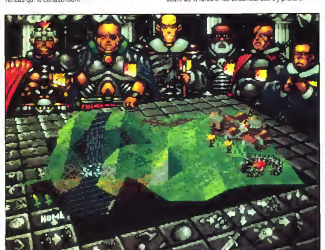
TOP MICRO NEWS

POWERMONGER

Taillez-vous un morceau de roi !

Je ne vous apprendrais rien en disant que *Populous* était - et est encore - un jeu extraordinaire, frisant le genie. En revanche, peut-être vous informerais-je que nous le devons a un groupe de programmeurs dont la renommée s'étend aujourd'hui sur les cinq continents et qui a pour nom Bullfrog.

Eh bien, figurez vous que ces jeunes gens ô combien doués récidivent aujourd'hui avec ce qui pourrait être considéré comme un *Populous* deuxieme partie, si l'on ne prenait pas en considération les nombreuses différences qui le caractérisent.



En fait, la finalité semble la même - a savoir la conquête d'un territoire. En revanche, les moyens et les possibilités mis a disposition n'ont plus rien de divin. *Powermonger* met en scène des êtres humains, des rois, certes, mais dont les pouvoirs sont somme toute assez limités. Si bien que l'habileté et la rapidité de réflexion dont il fallait faire preuve dans *Populous* cedent aujourd'hui le pas a une sacrée dose de stratégie.

Afin de vous mettre dans l'ambiance, tournons une page d'histoire et retraçons les instants qui précèdent le début du jeu. A la suite d'un cataclysme dévastateur, votre royaume a disparu sous les flots... Avec une poignée de survivants, vous vous embarquez a la recherche d'une terre d'accueil. Et apres des jours et des jours de vaines recherches, une tempête jette votre arche sur les plages d'une terre inconnue. Si le terrain répond a toutes vos espérances - richesse et fertilité - vous apprenez bien vite qu'il n'est pas inoccupé et qu'il faudra combattre durement pour y conquerir un trône. Les forces ennemies, bien que militairement faibles, ont un avantage numérique certain a déjouer absolument avec finesse, soit en constituant des alliances, soit en usant de la force si les circonstances s'y prêtent.

Bénéficiant d'une présentation compararable a celle de son illustre prédécesseur (vue en 3-D), *Powermonger* s'étend cependant sur un territoire beaucoup plus vaste. Les fonctions, infiniment nombreuses, lui conferent un haut niveau de complexité, compensé par un manuel d'utilisation tres bien réalisé. Gageons que ce nouveau Bullfrog demeurera dans les annales, tout comme son grand frere.

Un clin d'œil au passage a notre ami Charles Callet, auteur des excellents bruitages qui apportent un plus incontestable a la dimension du jeu.

Disquette Electronic Arts pour Amiga. G.B.



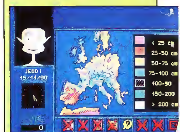
ADI

Si, en règle générale, l'efficacité des logiciels éducatifs est sujette à caution, louons les efforts entrepris par certaines sociétés pour les crédibiliser. Jusqu'à présent, il semblait illusoire d'imaginer un produit proposant, a quelques détails près, autre chose que les deux duos infernaux Question/Réponse et Vrai/Faux. Ici, un irrésistible personnage (nommé Adi), tempère et humanise quelque peu les rapports avec la machine par ses délicates attentions, ses conseils et... ses mimiques. Un environnement simple et bien pensé - en fait un bureau complet avec horloge, calendrier et divers outils (calculatrice, bloc-notes, tableau de bord, etc.) - permet l'exploitation agréable et la gestion des diverses applications relatives aux matières du catalogue : Mathématique, Français, Anglais, du CM1 a la 3eme. Autre originalité, le logiciel intègre des moments de pure détente sous forme de jeux.

L'aide omniprésente d'Adi, le suivi permanent des résultats et la prise en compte de l'assiduité de l'élève et de ses progrès modernisent le concept et rendent cet éducatif unique en son genre.

Disquette Coktel Vision pour PC & compatibles. Egalement disponible sur Amiga et Atari ST.

Miss Cool




SODIPENG PC ENGINE
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*
CD ROM
2990 Frs*
CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*
PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*
SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*
SUPER GRAFX
(1)(6)99.08.89.41
HOT LINE (1)(6)99.08.95.72
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
SODIPENG
*Prix publics conseillés

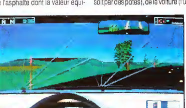
TOP MICRO NEWS

TEST DRIVE 3

Drivez les plus belles caisses du monde !

Bande de petits veinards ! Vous rêvez depuis toujours de vous asseoir au volant d'une Diablo (elle succède à la célèbre Countach), d'une Pininfarina Mythos ou d'une Chevrolet Cerv 3 ? Aujourd'hui, grâce au troisième volet de la série *Test Drive*, votre rêve va devenir réalité... Et ce pour un prix n'excédant pas celui d'un plein sur une vulgaire Renault 25...

Rendez-vous compte que ce logiciel met entre vos mains de purs joyaux de l'asphalte dont la valeur équivaut à peu de choses près à leur poids en or : 1 million de francs pour la Lamborghini Diablo, 2 millions pour la Cerv 3 et plus de 10 millions pour la Mythos.



Installez-vous confortablement dans le fauteuil patriarcal en cuir de Cordoue et en route pour la balade !

La présentation à elle seule a de quoi mettre en appétit : sous le porche d'un bâtiment ancien apparaît un bolide lancé à pleine vitesse dans votre direction. Ne vous cachez pas sous le bureau ! Le conducteur a des réflexes de première bourre et son engin dispose de freins à toute épreuve.

Passons rapidement en vue les options principales : choix du niveau, du type de concurrent (les deux autres voitures peuvent être contrôlées soit par l'ordinateur, soit par des potes), de la voiture (l'une des trois précitées), et enfin, du parcours (cinq propositions).

Une fois ces formalités remplies, reste à montrer patte blanche devant un policier peu affable en lui communiquant le sempiternel code d'accès. Sans transition, le paysage change et devant vous s'étale le splendide tableau de bord de la voiture sélectionnée.





Vous l'aurez certainement compris, il ne s'agit pas d'une course de voitures conventionnelle (faut sortir des chemins battus !). En effet, ni l'habituel circuit balisé, ni la foule de spectateurs en liesse, ni les volontaires pour l'écrasement ne font partie du décor. Le parcours a lieu sur une route traditionnelle, dont les abords sont jalonnés comme il se doit d'obstacles naturels - arbres, étangs, buttes - et d'autres moins naturels, mais pas forcément moins dangereux : les flics. Outre l'extrême talent de conducteur dont il faut faire preuve, l'instinct de conservation a également son mot à dire. Entendez par là qu'à la vue d'une voiture bleue et blanche munie d'un gyrophare, il est fortement conseillé de lever le pied, sous peine d'écoper d'un pruneau et d'une réprimande maison.

Aucun doute : *Test Drive 3* est un somptueux jeu de simulation. D'ailleurs, tous les moyens techniques possibles et imaginables ont été mis en œuvre pour qu'il en soit ainsi : grand nombre de digitalisations, son compatible avec les principales interfaces etc.

Néanmoins, un léger défaut vient ternir cette image d'Épinal, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de la maniabilité assez faible du véhicule. Le moindre coup de volant peut vous envoyer dans le décor en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Un entraînement intensif est donc recommandé avant d'espérer accomplir des prouesses.

Deux disquettes Accolade pour PC & compatibles. **G.B.**

VOODOO NIGHTMARE

Balancé en pleine jungle congolaise par son meilleur pote (convoitant sa copine), l'infortuné Boots Barker revient à lui, affublé d'un masque africain à faire pisser de rire tous les sorciers du voisinage qui pourtant ne sont pas mieux lotis. Ah, la bonne blague ! Sac'é fa'ceu' ce docteu' Voodoo (visiblement le tyran du coin) !

Comment se tirer d'un blad pareil et recouvrer son

TOP MICRO NEWS

PANG

Ping-pong-pang ! Prends ça dans la chetron !

Bête comme chou, ce jeu... Et d'essence japonaise par-dessus le marché, c'est tout dire ! N'empêche que l'idée, aussi ridicule soit-elle, réveille chez nous l'enfant qui sommeille. Voici donc la raison pour laquelle *Pang*, malgré un graphisme relativement moyen et des animations simplifiées à l'extrême, a tout de même droit aux honneurs d'un Top.

Ah que voilà l'explicature du jeu que même moi je l'a comprise ! Merci Johnny... Notre personnage, un petit Nippon fripon mais pas con, se trimarde de pays en pays à la recherche de baballes infernales qui font rien qu'à lui tomber sur la tronche, mettant en péril sa santé (rendue





précaire par une alimentation faible en protéines animales - hihihi !). Pour s'en défendre, ce dealer de walkmans, de chaînes hi-fi et autres babioles made in Japan, dispose d'un lance-harpon. Mais à son grand désespoir, la destruction des balles suit à peu près le même processus que la perte de kilos chez Rika Zaraï : un de perdu, dix de retrouvés. Si bien que de division en division, il se retrouve avec une flopée de p'tites boules (mais non Sylvain, c'est pas de ton pote Momo qu'on cause) qui déferlent de tous côtés.

A l'instar de tout jeu d'arcade qui se respecte, *Pang* dispose d'options comme l'arrêt momentané de la dégringolade, le temps supplémentaire ou encore la bombe. Un petit conseil, fuyez cette dernière comme la peste, sous peine d'être assailli de toutes parts et de ne plus pouvoir sortir du guêpier...

Ah que c'est un génial jeu ! Ah que je l'aime !

Disquette Ocean pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST et GX 4000.

G.B.

intégrité de cocu en conjurant le mauvais sort ? Vaste problème à la mesure de l'immensité de la savane. Certes, la végétation luxuriante et foisonnante de vie vaut le détour, mais l'heure n'est guère à la contemplation. Ecrabouillant de ses gros croquenots les araignées qui pleuvent dru (c'est la saison) et un tas de bestioles en voie de prolifération, notre explorateur de circonstance va dare-dare se plier aux us et coutumes de la région, servir de cible au jeu de fléchettes (au curare) de ses frères indigènes et appréhender une topographie que l'usage immodéré des passages secrets et autres téléporteurs rend plus que déroutante. Surtout dans les fameux temples souterrains où certains blocs dissimulent des accès et où la mort d'un certain nombre d'arenéides ouvre des portes - quand elle ne fait pas apparaître des victuailles. Quelques consolations : d'une part, la nuit calme les esprits, et d'autre part, les rubis qui jonchent le sol ouvrent, entre autres, les portes du bazar local tenu par un ancien habitué des fast-foods.

Sous l'emprise d'un thème obsédant typiquement vaudou, notre étranger masqué évolue dans d'agréables décors typiquement isométriques - néologisme récent pour une pseudo 3-D bien connue des survivants d'*Alien 8* ou *Knight Lore*. Autant avouer que ce cauchemar typiquement africain se prolonge bien au-delà de la présentation lapidaire. Moralité : méfiez-vous des copains, surtout lorsque votre nana est gironde et pas farouche !

Disquette Palace pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.





TOP MICRO NEWS

CRASH COURSE

Crash Course, cache-cache partie avec des bolides : à vous de ne pas être le Pijon !

Autant se faire tout de suite à l'idée : *Crash Course* n'est pas un logiciel facile à utiliser. Les commandes, tant à la souris qu'au clavier, sont particulièrement retorses. L'emploi du joystick va donc se révéler indispensable.

Pour être même tout à fait honnête, ajoutons que l'emploi d'un PC VGA équipé au minimum d'un 286 (si possible rapide) est vivement conseillé. Un véritable plaisir alors que de piloter la Shelby 66 proposée par le logiciel ! Décor 3-D, options de configuration quasi infinies... le rêve, quoi ! Cinq circuits différents sont proposés et on peut aussi inventer son propre parcours. S'entraîner à la haute voltige : chicanes meurtrières, loopings sans retour, tremplin de la dernière chance - tout est là pour rendre complètement dingue la moindre tentative de battre un quelconque record. En plus de la configuration des parcours, le choix du cadre de course se fait à volonté (Paris, Londres, New York, Tokyo, des forêts etc.).

En ce qui concerne l'affichage, là aussi les configurations sont multiples : du CGA au VGA en passant par l'EGA, le Tandy 16 couleur ou pas, l'Hercules, toute la turbulente famille des cartes graphiques pour PC se trouve au rendez-vous. Bien sûr, c'est en VGA que les choses apparaissent comme les plus belles... mais vous vous en doutiez. Signalons un tour de force réalisé par les programmeurs : le son PC, loin d'être inécoutable, possède des sonorités superbes. Il faut dire que les bruits ont été digitalisés dans *Crash Course*, ce qui explique leur naturel.

Autre merveille, les adversaires ont tous une personnalité affirmée ! Et vue de dessus, de côté et autres pirouettes sous tous les angles, ainsi qu'un magnétoscope autorisant la revoyure des courses et la sauvegarde sur disquette feront de vous un accro du volant. Mieux encore, vous pourrez changer l'angle de vue original en vous repassant une scène... Enfin, on peut jouer à deux au moyen d'un câble null modem - je vous enjoins donc de foutre deux PC sur la table (quoi qu'en penseront vos parents, effrayés qu'il seront par le coût et l'espace ainsi occupé).

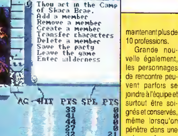
Seul petit défaut de *Crash Course* : la complexité de l'affichage, qui le rend un peu moins rapide qu'il ne devrait l'être...

Deux disquettes Mirrorsoft pour PC & compatibles. **P.T.**

TOP MICRO NEWS

THIEF OF FATE

Fatalitas !... Mais tous les aventuriers ne finissent pas au bagne.



Misère, misère... Mangaar the Sorcerer is back et a lâché ses hordes maléfiques sur la paisible cité de Skara Brae. Heureusement, une équipe de courageux aventuriers a une fois de plus la ferme intention de le bouter hors de la région... Seulement voilà, cette fois, la contrée s'étend sur une surface quatre fois supérieure à celle des décors de *Bard's Tales 2*. Mais comme l'équipe s'est elle aussi étoffée - dorénavant, 7 aventuriers vont baguenauder dans 7 mondes différents : le monde souterrain, bien sûr, mais aussi la campagne (le tout sous votre houlette) -, il ne devrait pas y avoir de problèmes.

Vraiment agréable de pouvoir se promener au grand air, de temps en temps. Cependant attention, avec plus de 80 labyrinthes et 500 monstres à combattre, la résolution de cette aventure sera véritablement périlleuse... Dans ce *Bard's Tales 3*, plus d'obligation d'exécuter ses plans à la main car dès que l'on entre dans un labyrinthe, un système de cartographie automatique est mis à votre disposition, prêt à fonctionner. De plus, un sort utilisable assez facilement permet de se déplacer d'un endroit à un autre pour peu qu'on l'ait visité déjà une fois. Au registre des aménagements, il faut aussi applaudir les sorts (plus de 200 grâce à la survenue de deux nouvelles classes : géomancien et nécromancien). Enfin, au niveau des races, là aussi de grands progrès ont été accomplis, puisqu'il existe maintenant plus de 10 professions.

Grande nouvelle également, les personnages de rencontre peuvent parfois se joindre à l'équipe et surtout être soignés et conservés, même lorsqu'on pénètre dans une auberge. A ce sujet, notons que les personnages des deux premières moutures demeurent parfaitement compatibles avec *Thief of Fate*, mais qu'il ne se révèle pas nécessaire d'avoir participé à ces deux aventures pour commencer la nouvelle partie.

Techniquement parlant, ce troisième volet apparaît aussi superbe que les précédents : les monstres remarquablement animés et les dessins (d'un trait poussé et de très bonne facture) valent le coup d'œil. Nouveauté aussi pour le son, désormais compatible avec les cartes *Ad Lib*, *Roland* et *MT 32*.

Trois disquettes Electronic Arts pour PC & compatibles. **P.T.**

TOP MICRO NEWS

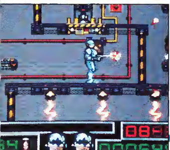
ROBOCOP 2

Faites la nique à la Nuke !

A l'inverse du héros traditionnel sans cervelle mais qui possède des couilles de taureau, Murphy (alias Robocop) est pourvu d'un embryon de cerveau reprogrammé et d'un système digestif noyés dans un mécanisme dont la morphologie vaguement humaine presente quelque part... comme une absence.

Qu'importe, le "mec" a quand même de l'estomac, une paire d'œillères et un arsenal qui le vouent entièrement à sa tâche répressive. Insensible, comme tout robot, au mot d'ordre de grève du syndicat de la police de Détroit, notre rouleur de mécaniques se retrouve seul contre les méchants trafiquants de Nuke, la drogue branchée qui fait des ravages en cette joyeuse époque.

Avoir connaissance du film ou pas est sans intérêt.



Tout reside dans l'art de la riposte sélective, eu égard à la sante des sempiternels otages qui, dans cette pagaïe monstre, se singularisent comme ils le peuvent en poussant des clameurs et en agitant désespérément les bras à l'attention des fanatiques du tir automatique. Une boîte de Coke qui s'écrabouille figure, non sans humour, l'energie qui décroît sous les assauts incessants des assaillants (avec bazookas, mitrailleuses, grenades et mortiers).

L'assistance technique - tir multiple, tir rapide, énergie, cartouches, gain de temps etc. - elle aussi étalonnee au moyen de cette insulte à la saveur, est largement dispensee tout au long de tableaux inconfortables desservis par un reseau d'ascenseurs. Les capsules de



Nuke (ainsi que les otages à récupérer en un temps limite), la destruction des labos et l'affrontement final pressenti forment l'essentiel du scénario. Mais l'action menée tambour battant, les scrollings et graphismes irreprochables, l'animation, les poses imbues de Robocop sous la mitraille et surtout les bruitages extrêmement stimulants (rhhâââ, les explosions !) redorent le blason en tungstène de ce vibrant hommage à la justice musclée.

Deux disquettes Ocean pour Amiga. Egalement sur Atari ST **J.-C.P.**



THE SAVAGE EMPIRE

Lord British revient en pleine forme avec une nouvelle saga.

Lorsque débute le jeu, le heros que vous allez incarner vient de se réveiller, frappé d'une terrible perte de mémoire. A son côté, un dénommé Triolo, qui semble être prêt à lui venir en aide, attend sagement.

Dans ce jeu dont la présentation rappelle *Ultima 6*, il va falloir résoudre une enigme, mais egalement retrouver le reste de l'équipe disparue depuis plusieurs mois dans la Vallée des Dinosaures. L'aventure ne sera pas de tout repos puisque les environs sont infestés de bestioles plus ou moins sympathiques et surtout habités par plusieurs races d'autochtones pas forcément prêtes à se lancer dans le tourisme.

Seule consolation, le héros se souvient confusément d'une belle guerrière qu'il doit retrouver à tout prix. Hum... lorsqu'on voit la touche de la minette, on comprend qu'il soit prêt à affronter tous les dangers. En ce qui



concerne les combats, pas de changement notable par rapport à *Ultima*, sinon que les armes sont couleur locale : idem pour les sorts, beaucoup plus "ng'magie noiwe que Me'lin l'Enchanteuwe". Pas de baguettes mais "totem la sel medicament nouni"...

En effet, pour lancer des sorts, il faut utiliser les totems - des crânes sacrés en l'occurrence - afin d'entrer en relation avec certains esprits. Pour déchaîner les forces de la nature, on utilise des plantes comme le cacao ou des racines aux propriétés magiques. S'il veut arriver au terme de sa quête, le héros devra avant tout être capable de lancer des "curses" afin de se soigner en cours de route - incroyable ce que les serpents peuvent être mauvais, dans le coin ! En ce qui concerne la presentation du soft, dommage qu'Origin ait laissé tomber la présentation luxueuse, les manuels super d'utilisation et la fameuse carte de tissu. En cette période troublée, tout le monde va à l'économie !

En revanche, le soft en lui-même a été peaufiné maison : dessins VGA, son *Ad Lib* (necessitant une mémoire etendue) et commandes doublées souris ou clavier. Du grand art ! Les prochains épisodes se passeront sans doute dans d'autres mondes inspires de la littérature de SF et d'espionnage ou des films gore les plus glauques. Magnifique !

Deux disquettes Origin pour PC & compatibles. **P.T.**

TOP MICRO NEWS

GREAT COURTS 2

Préparez-vous pour la Coupe du Grand Chelem !

Fraîchement arrivée dans notre prestigieuse rédaction - connue pour son impartialité - cette dernière simulation sportive à base de balles jaunes et de filets blanc se hisse à un rare niveau de qualité. De tous les softs de cette catégorie, c'était *Tennis Cup 2*, de Loriciel, qui jusqu'ici remportait le pompon. Mais avec l'arrivée de *Great Courts 2* sur le marché fructueux de la micro sportive, les choses pourraient bien changer...

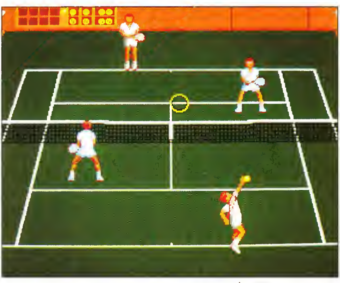
Devant une telle réussite (et bien qu'étant un fervent des consoles), je n'ai pas pu rester impassible. Il me serait possible de vous dire tout simplement que c'est le meilleur, mais cela ne suffirait pas à vanter dignement ses mérites car presque tout y est parfaitement achevé !

A cause de tout un tas d'options paramétrables et, je le mentionne encore, de sa jouabilité à toute épreuve. Les participants peuvent à leur gré définir leur sexe, le pourcentage des points attribué sur leur revers, leur coup droit, leur smash etc. Ils pourront déterminer le type de terrain (terre battue, gazon, synthétique), choisir entre le simple messieurs, le simple dames ou les différents doubles et s'octroyer le droit de sélectionner uniquement de charmantes femmes (car sans vouloir passer pour un vieillard libidineux, contempler les petites culottes des joueuses me paraît un plaisir de fin gourmet). Ah, Tanvier, Temesvari, Provis, que n'êtes-vous digitalisées dans ce jeu !



Si vous décidez d'acheter *Great Courts 2* tout en sachant que vous n'êtes qu'un modeste débutant, le mode "junior" vous conviendra à merveille. Et puisque l'ordinateur s'occupe de la gestion des déplacements du ou des joueurs, les échanges et les services seront les seules opérations que vous effectuerez. Il existe aussi un mode "entraînement" dans lequel le postulant (au futur tournoi), peut s'exercer à tous les coups (volée de coup droit, revers slicé, coup droit décroisé, lob etc.) face à une machine lanceuse de balles. Les deux derniers modes sont surtout destinés aux gros bras type Lendl ou Edberg qui auront déjà quelque peu roulé leur bosse dans tous les tournois du monde. A noter que les levels "average" et "professionnal" laissent libre choix aux participants de déplacer les joueurs sur le terrain et d'exécuter leurs frappes (chose qui se révèlera très difficile).

Ce qui (pour ma part) constitue le principal intérêt du soft, c'est le chapitre service ! N'importe qui vous le dira, il est pratiquement possible de tout faire : placer une balle dans le recoin de l'angle à gauche (balaise!) ou à droite, caresser délicatement la ligne blanche, lifter ou slicer votre balle afin de lui donner un maximum d'effet, infliger un superbe ace à votre adversaire déconfit - y compris les coups de pur réflexe les plus vicieux et les plus tordus... Tout cela grâce à une petite mire très maniable qui répond à la moindre pression infligée au joystick.





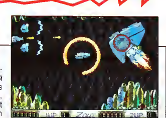
On peut torturer la baballe à plusieurs puisqu'il existe un mode deux joueurs (voire quatre, si vous possédez déjà le quadrupleur spécifique à l'Amiga). Rappelons encore, pour finir, l'option bénie qui permet de sauvegarder la ou les parties en cours - que ce soit pour un entraînement où les championnats. Alors bonne chance, les "raquetteurs" !

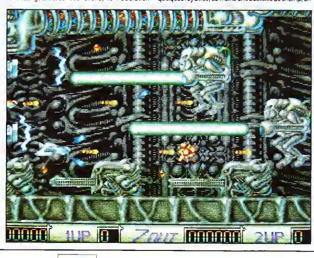
Disquette Blue Byte distribuée par Ubi Soft pour Amiga. **S.A.**



Z-OUT

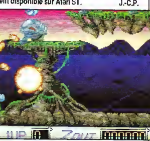
Vaincus, les envahisseurs d'Alpha Centauri ? Vous rigolez ! Depuis *X-Out*, ils ont eu largement le temps de reconstituer leurs forces, de fignoler un nouvel armement et d'élaborer une stratégie d'attaque dont vous allez faire les frais ! Instruit des velléités guerrières des aliens, la Fédération galactique vous estime en effet seul capable de régler définitivement le problème. Si les premiers instants restent académiques quant aux décors et aux vagues offensives, la suite doit beaucoup à Giger - qui n'en finit plus d'être pompé depuis sa participation artistique au film *Alien*. J'ose espérer qu'on le gratifie de quelques royalties, au moins une bouteille de champ, un poster peut-être ?





Bref, sur les six niveaux octroyés, seuls les derniers peuvent être qualifiés d'extraordinaires, référence à la taille impressionnante des horreurs métalloïdes à langue vivante. La possibilité de jouer à deux, un armement puissant et extrêmement varié (raflé à l'ennemi agonisant) que valorise une animation sans faille, sont les qualités premières de ce superbe shoot'em up, où l'action est menée à perdre haleine. Une réussite en quelque sorte... pour balaises quand même !

Disquette Rainbow Arts pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. **J.-C.P.**



MASTERBLAZER

Le Futur n'a pas fini de nous étonner avec des jeux dont l'intérêt est inversement proportionnel au niveau technologique mis en œuvre. Prenez par exemple les rencontres de *Masterblazer*, jeu extrapolé de l'antédiluvien *Ballblazer*, qui amusa beaucoup les enfants à l'aube de l'informatique. Rien de plus simple : deux types se disputent une balle afin de l'envoyer dans les buts. Seulement, puisque nous sommes au 22ème siècle, les protagonistes disposent d'une espèce de stock-car magnétique, le rotofoil, vif comme un agent de la RATP balancé du haut de la tour Eiffel.

Le ballon (qui a beaucoup d'humour) lévite par antigravité et les buts, à l'instar des péripatéticiennes, déambulent dans l'espoir d'être pénétrés. Le terrain quant à lui se présente comme un immense damier aussi sobre que votre serviteur à la fameuse soirée des "Tilt d'Or" (quelle cuite !). Une fois happée dans le champ d'un véhicule, la balle y reste collée jusqu'au tir... ou coup de boutoir de l'adversaire. Le décompte du temps imposé accroît de façon alarmante le taux d'adrénaline des joueurs déjà bien masturbés, heu... ébranlés par la fluidité et la vivacité extraordinaires de l'animation. Jouer à deux, contre l'ordinateur ou quelques potes droïdes représente la moindre des choses. Et disputer une course d'obstacles sur le même thème se goupille comme une variation à fond les ballons !



Disquette Rainbows Arts pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC & compatibles. J.-C.P.



VOUS ME LES COPIEREZ !

Fort du succès de la routine vocale développée dans le n°41, le Major (avec l'aide du lieutenant Fabrice Bellet) récidive en présentant deux utilitaires de disquettes TO8/TO9+ absolument indispensables.

Le premier programme Basic, avec sa foultitude de codes, génère et sauve automatiquement sur disquette la routine binaire **BACKUP.BIN**. La formule sacramentelle **LOADM"BACKUP.BIN",,R** permet ensuite de disposer d'un copieur particulièrement efficace : copie d'une ou plusieurs pistes, de toute une face sur une autre face ou sur une autre disquette etc.

Le programme réclame tout d'abord le numéro des lecteurs source et destination, puis s'enquiert de la nécessité d'interrompre la copie pour un échange de disquettes (swapping). Il convient ensuite de préciser la piste de départ et celle d'arrivée (0 et 79 pour le backup total). Le curseur de l'écran de travail précise constamment sur quelle piste œuvre le programme.

Quelques remarques :

◊ La copie s'effectue en deux passes, même avec 512 Ko.

◊ Le gain de temps par rapport au backup traditionnel provient de la lecture d'une piste entière (un tour seulement) au lieu de s'effectuer secteur par secteur (16 tours pour les 16 secteurs).

◊ BACKUP est-il capable d'effectuer l'unique copie de sauvegarde autorisée par la loi ? Allez savoir...

```
1000 D=&H9000 DD=1010 P=1 FORT=&H9000TO&H957DSTEP13:C=0 READA$ FORU=0TOLEN(A$)/2-1 O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):POKET+U,O C=C+O NEXT READA$ IFC=VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur DATA Ligne"STR$((T-D)/13*P+DD) STOP
1001 SAVEM"BACKUP",&H9000,&H957D,&H9011
1002 END
1010 DATA000000000000000000000000000,000
1011 DATA41014202347F10EF8CF386601F,4BC
1012 DATA8BB6E7C384EFB7E7C3FCE00010,8AB
1013 DATA834D54102601019681 8A10B7E7,4AB
1014 DATAE79781B6E7E5A78CCF8602B7E7,8A9
1015 DATAE57D618C26045FBDEC0CB6618C,630
1016 DATAA78CB4308D023717014F308D02,403
1017 DATA811701481701ACE78C9B308D02,472
1018 DATA9417013B17019FE78C8F308D02,45F
1019 DATAA817012E17019DC401E78C8130,48C
1020 DATA8D02BA17011F1701C5E78DFF74,544
1021 DATA308D02D91701111701B7E18DFF,4FD
1022 DATA6625E2E78DFF61CC000A170152,581
1023 DATA308D02E21700F71701B5CC0013,45B
1024 DATA170142308D02D21700E7CC0016,3CB
1025 DATA170135308D02C51700DA0F4AA6,3C1
1026 DATA8DFF30C602ED8DFF2D6D8DFF25,748
1027 DATA2713308D02B71700C1BDE80924,45A
1028 DATAFBBDE806C10D26F4A68DFF0A97,761
1029 DATA498D76ED8DFF0A6D8DFF002713,602
1030 DATA308D02CC17009CBDE80924FBBD,5C8
1031 DATAE806C10D26F4A68DFEE697498D,75A
1032 DATA20A68DFEE5C602ED8DFEDDA18D,881
1033 DATAFED723AA308D03008D72A68DFE,692
1034 DATAD3B7E7E5357F39CEA000EC8DFE,828
1035 DATAC08D76974B8D6AF7E7E5170394,70D
1036 DATA964B4CA18DFEAF241333C92000,55B
1037 DATA1183C00027E1CEA000F6E7E55C,6E8
1038 DATA20D8204ECEA000EC8DFE8F8D45,6AC
1039 DATA974B8D39F7E7E51702B8964B4C,669
1040 DATAA18DFE7A221733C920001183C0,54F
1041 DATA0027E1CEA000F6E7E55CE18DFE,800
1042 DATA6423D420198D64E680C10426F8,5CE
1043 DATA39C61B8D59C65C205534068D0C,46A
1044 DATA8DF2358634068DEC8D023586C6,5FD
1045 DATA1F8D41D64B4FC10A25054CC00A,468
1046 DATA20F734061F89CB4B8D2DE66158,568
1047 DATA58CB418D258DC6C6208D1F8602,583
1048 DATA3504CB308D174A26F7C6202010,455
1049 DATA3406C61F8D0AE661CB408D04E6,57F
1050 DATAE1CB417EE8038D2FC13322FA8D,6AF
1051 DATA15C03039BDE80924FBBDE806C4,67A
1052 DATADFC1592704C14E26EE3404C61B,560
1053 DATA8DDAC6418DD6E6E48DD2C6188D,865
1054 DATACE3584BDE80924FBBDE806C130,6F0
1055 DATA25F4C13922F0398DEDC13722FA,6EC
1056 DATA8DD3C030860A3D34048DDE8DC8,615
1057 DATAC030EBE039CC30303404C6208D,5CB
1058 DATA9A1F898D96E6E48D92C6208D8E,74F
1059 DATA35045CC13923E7C6304C813723,4B6
1060 DATAE0391F20201F1214141B471B50,29E
1061 DATA1B600C1B416012271B471F414C,28A
1062 DATA466173742054726163 6B204261,466
1063 DATA636B75700D0A1F4248436F7079,40E
1064 DATA72696768742031393839206279,414
1065 DATA2046616272696365 0D0A1B4160,39F
1066 DATA12271B4704141B470D536F7572,2CB
1067 DATA636520446973 6B202020202020,333
1068 DATA28303E3E3329203A201104141B,1EE
1069 DATA470D0A44657374696E6174696F,472
1070 DATA6E204469736B2028303E3E3329,369
1071 DATA203A201104141B470D0A537761,247
1072 DATA7070696E672020202020202020,31E
1073 DATA202028592F4E29203A20110414,20A
1074 DATA1B471F3039180B0B1B41601227,20D
1075 DATA1B4753746172742054726163 6B,485
1076 DATA20202020202830303E3E37392920,23D
1077 DATA3A20111804141B471F3039456E,238
1078 DATA64202020547261636B20202020,339
1079 DATA2830303E3E373929203A201118,240
1080 DATA04141B410D6012271B470D0414,1A1
1081 DATA1F32301B47070D506C65617365,351
1082 DATA20696E7365727420736F757263,501
1083 DATA65204469736B180D0A616E6420,392
1084 DATA707265737320274 54E54524545,437
1085 DATA27180D0A04141F32301B47070D,165
1086 DATA506C6561736520696E73657274,50F
1087 DATA2064657374696E6174696F6E20,4E2
1088 DATA4469736B180D0A616E64207072,3EF
1089 DATA657373202745 4E545245452718,394
1090 DATA0D0A041B411F32301144657669,291
1091 DATA636520492F4F204572726F721B,3F4
1092 DATA4707180D0A180D0A041B471F32,163
1093 DATA3311180434661A50308DFBCA96,47C
1094 DATA49E6868EE7D086409748BDE004,740
1095 DATA0D4E10260080E702D64BC1392A,43F
1096 DATA05CC9F202003CC1F22A707E701,456
1097 DATAC61BE784CCA10AED03108E7500,5C6
1098 DATA313F275BE684C50127F6E601C5,5EB
1099 DATA4027FA31C91E00CCA10AED03C6,5A6
1100 DATA40A6842AFCA603A7C0A6842AFC,6F0
```

```
1101 DATA850127F4A65F81A12602335FEF,571
1102 DATAA1A60381A127FAA603A7C0A684,6C7
1103 DATA2AFCA603A7C0A6842AFC850126,632
1104 DATADCE50127F06F846FA04F6FC04A,6A3
1105 DATA26FB35E6308DFF3817FCC910EE,70A
1106 DATA8DFB2716FC4934661A50308DFB,5C6
1107 DATA1F9649E6868EE7D086409748BD,711
1108 DATAE0040D4E26D7E702A601850426,47B
1109 DATACFD64BC1392A05CC9F202003CC,593
1110 DATA1F22A707E70131C91E00E601C5,49B
1111 DATA4027FAE603E6842AFAE6842AFC,768
1112 DATAA6C0C6FFED03C604E784A6842A,7A4
1113 DATAFCA6C0A70311A32026F3A6842A,64D
1114 DATAFCCCA10AED03E6842AFCA703E6,783
1115 DATA842AFCA7033122E6842AFCA6C0,69D
1116 DATAC6FFED036D2026CEC640E50126,648
1117 DATA0AA6842AFCA6C0A70320F26F84,66F
1118 DATA35E6,11B
```

VERIFIEZ VOTRE COPIE

Si vous nourrissez quelques soupçons quant à la qualité de votre copie, le second programme, à l'instar du premier, sauvegarde le fichier binaire **VERIFY.BIN**. Lancé par **LOADM "VERIFY.BIN",,R**, il effectue la somme de tous les octets et secteurs des pistes et fournit un résultat sur 8 octets. La coutume veut que le checksum de la disquette dupliquée soit identique à celui de l'original. Tout comme dans BACKUP, il est possible de sélectionner la piste de départ et celle d'arrivée.

```
1000 D=&H9800:DD=1010:P=1:FORT=&H9800 TO&H9A95 STEP13:C=0:READA$:FORU=0TOLEN(A$)21:O=VAL("&H"+MID$(A$,U*2+1,2)):POKET+U,O:C=C+O:NEXTREADA$:IFC=VAL("&H"+A$)THENNEXTELSEPRINT"Erreur DATA Ligne"STR$((T-D)/13*P+DD):STOP
1001 SAVEM"VERIFY",&H9800,&H9A95,&H9800
1002 END
1010 DATA347F86601F8B338D028CEF8D02,50F
1011 DATA864F5FED8D027CED8D027A308D,5DF
1012 DATA00C517009C308D014D1700958D,3BC
1013 DATA62D749864097480F4A308D0165,4A3
1014 DATA1700848D39C14F22F3E78C1730,540
1015 DATA8D01828D758D2AC14F22F4E18C,65C
1016 DATA0825DFE78C101A508600974B17,478
1017 DATA0194170213964B4C814F23F18D,45F
1018 DATA37308D00CD17004B35FF8D1634,42E
1019 DATA048D123404860AE6613DEBE134,4EF
1020 DATA04C614BDE8033584BDE80924FB,60C
1021 DATABDE806C13025F4C13922F0BDE8,766
1022 DATA03C03039308D009E8D15EC8D01,4A3
1023 DATAE68D16EC8D01E28D10308D00B3,5F2
1024 DATA2003BDE803E680C10426F73934,580
1025 DATA041F898D0235043404545454545,2FC
1026 DATA8D043504C40FC10A2502CB07CB,42C
1027 DATA307EE8031F20201F1214141B47,2B3
1028 DATA1B501B600C1B416012271B471F,268
1029 DATA41495665726966696361746966F,4FF
1030 DATA6E204469736B2053797374656D,4BE
1031 DATA0D0A1F4248436F707972696768,405
1032 DATA7420313938392020627920466 1,351
1033 DATA62726963650D0A1B416012271B,32C
1034 DATA47041B471F32331118040D0A1B,190
1035 DATA47436865636B73756D206F6620,48F
1036 DATA74686520747261636B73202020,449
1037 DATA20202020203A201B41041B4718,1D4
1038 DATA0D0A0A040D0A1B474E756D6265,295
1039 DATA72206F662061637469766520 44,467
1040 DATA69736B2028303E3E332920203A,311
1041 DATA2011181B4104141B471F303718,1BD
1042 DATA0B537461727420547261636B20,44E
1043 DATA2020202020202020202020283030,1C8
1044 DATA3E3E3739293A2011181B410414,20C
1045 DATA1B471F3037456E642020205472,325
1046 DATA61636B20202020202020202020,26F
1047 DATA202830303E3E3739293A201118,240
1048 DATA1B4104BDE0040D4E2673318D00,3B3
1049 DATA909649A6A6108EE7D0A722D64B,6FA
1050 DATAC1392A05CC9F202003CC1F22A7,48B
1051 DATA27E721CCA10AED23861BA7A48E,630
1052 DATA7500301F2743E6A4C50127F6E6,581
1053 DATA21C54027FACCA10AED23E6A4C5,71D
1054 DATA0127FA86058E00004A2717E6A4,44D
1055 DATA2AFCE623C1FB26F34FE6A42AFC,803
1056 DATAE6233A4A26F6AFC1ECA4850126,655
1057 DATADBC54027F66FA4396FA48E0000,5EA
1058 DATAAFC139AE8C1AEC8C19E3C32402,65A
1059 DATA300111A38C1122F4AF8C08ED8C,554
1060 DATA07394101420200000000000000,0C6
```

TOP MICRO NEWS

DARK LEGEND

Passez-les au fil des armes blanches.

Ce soft se présente comme la suite du sublime *Legendary Axe*. Sacrée responsabilité que d'assumer la succession d'un tel titre ! *Dark Legend*s en tire avec tous les honneurs.

Le principe du jeu de plate-forme demeure identique mais une foule d'innovations viennent en renforcer la qualité. On peut en effet obtenir un grand nombre d'armes (hache, épée, chaîne etc.), renforcer la puissance de chacune d'entre elles et lancer des bombes magiques et très efficaces.

Les décors sont plutôt fouillés mais malheureusement monotones.

Du côté de l'action, vous aurez à affronter des morts-





vivants, des larves, des squelettes énormes qui se complaisent à défoncer les murs, et tout plein d'autres bestioles pas très nettes. En tout cas, ça déménage !

Enfin, chaque niveau se termine par un boss de fin souvent obèse et pas trop agressif, qui explose en un feu d'artifice de toute beauté. Musique assez chouette (entièrement digitalisée), jouabilité exemplaire : vous pouvez y aller les yeux fermés - c'est d'enfer !

Carte Victor Musical Industry pour la Nec PC Engine.

J.D.

TOP MICRO NEWS

GRANADA

Granadâââ, ce soir j'ai fait un rêve de fer et de sang...

Manœuvrer un *Cepter* n'est pas à la portée de tout le monde, surtout quand on sait qu'il s'agit d'un véhicule blindé monté sur chenilles - plus communément appelé un char. Outre sa puissance de feu dévastatrice, ce monstre d'acier dispose d'un système de propulsion très puissant qui le rend pratiquement invulnérable.



Voilà, maintenant que les présentations sont faites, va falloir assurer, Momo ! Au diable les scrupules et l'honneur, ceux d'en face s'en foutent éperdument et ne rechignent pas à utiliser des méthodes aussi expéditives qu'innommables ! Alors on fonce dans le tas et on bousille tout ce qui bouge. Comme jeu de tir on ne pouvait pas espérer mieux : en vue de haut, vous devrez diriger votre mastodonte et détruire les véhicules de rencontre pour progresser à toute biture (temps limité).

Un radar, indiquant la position des bases ennemies à destroyer, vous aidera à vous repérer dans ce labyrinthe que sont les cités de la planète artificielle Granada. Chaque stage (quatre au total, sauf erreur) comporte des caractéristiques propres ainsi que des contraintes. Pour le premier - qui se joue au sol, sur la planète - ce sont les ruelles qui causeront le plus de tintouin, au vu de leur étroitesse. En revanche, dans le deuxième, accrochez-vous car tout se passe sur un avion gigantesque : vous devrez d'abord neutraliser les réacteurs, puis le supervaisseau de combat qui sortira de son ventre, et surtout anéantir les tourelles de DCA qui vous canardent sans répit.

Enfin, les troisième et quatrième stages relèvent du même calibre, avec en prime de superbes décors défilant selon des scrollings différentiels. De quoi se fusiller les pouces à brève échéance et faire bouillir les cônes de votre rétine en moins de temps qu'il n'en faut à notre rédacteur en chef pour allumer une cibiche. Alors vaille que vaille ! Et bonne castagne...

Cartouche Wolf Team pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

JONCTION

Rares sont les jeux de réflexion sur notre chère Mega Drive. Pourtant il nous arrive d'en voir un débouler de temps en temps... *Jonction* fait partie de ceux-là, premier soft de la firme Konami adapté par Micronet sur la Sega 16 bits : ce petit bijou en matière de cogitation analytique mettra à rude épreuve les pauvres cellules grises de votre encéphale - si ordonné soit-il !

Ça n'est pas dans mes habitudes de faire dans la description proprement dite, mais là je dois avouer que le jeu n'offre pas d'autre solution. Après une belle et sobre page de présentation, on entre directement dans la danse - plutôt dans la boule, devrais-je dire !

Le principe fait dans la simplicité : vous devez déplacer des dalles sur lesquelles se trouve un rail (certaines disposent d'un rail droit ou d'une intersection, ou bien encore d'une portion formant un quart de cercle). Quoi qu'il en soit, ces dalles devront être déplacées comme dans un pousse-pousse géant afin de créer un circuit (comparable à ceux des trains électriques de notre enfance) qui permette à la petite boule rouge (vous en cette occasion) de parcourir tout le chemin sans encombre.



Cela pourrait être une chose aisée, si pour pimenter le tout, les concepteurs n'avaient fixé une limite de temps. Une fois le parcours défini, il ne vous reste plus qu'à laisser la boule faire son petit bonhomme de chemin. Mais attention au stress engendré par l'excitation et l'énervement - il pourrait vous être fatal ! La possibilité de réduire ou d'accélérer la vitesse de la sphère sera grandement utile ; à chaque ralentissement cependant, un malus temporel sera infligé au joueur. L'aspect général ne fait pas de ce logiciel un Top, qui demeure malgré tout très agréable ludiquement et fera le bonheur des passionnés de casse-tête.

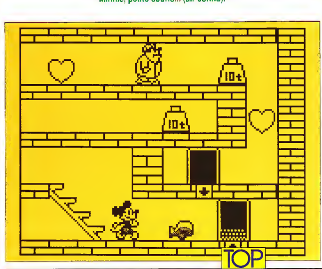
Cartouche Konami adaptée par Micronet pour la console Sega Mega Drive. S.A.



TOP MICRO NEWS

MICKEY MOUSE

Minnie, petite souris... (air connu).



Qu'il est mignon à croquer, ce petit Mickey, comme dirait ma petite sœur. Tout pimpant comme à ses débuts dans les années 20, le brave rongeur à la culotte rouge doit une fois de plus faire preuve de courage pour aller délivrer sa bien-aimée - Minnie - libidineusement convoitée par l'infâme Pat Hibulaire, ce gros plein de soupe, ennemi ancestral du souriceau de Walt Disney.

Pour sauver la belle, Mickey doit ramasser tous les cœurs de chaque stage pour pouvoir passer au niveau suivant. Il lui faudra également lutter sans discontinuer contre le loup des Trois Petits Cochons et bien d'autres personnages (tous à la solde de Pat) propres à Disney ou empruntés aux contes traditionnels. Sauter, grimper, passer d'un étage à un autre par l'intermédiaire de tubes constitueront les uniques issues de salut pour Mickey.

En fait, ce petit jeu d'arcade ressemble à *Pac-Man* (mais en version verticale) et comme dans celui-ci, il existe de multiples options destinées à aider notre héros contre les vilains pas beaux !

Superbement réalisé par la société Kotobuki System, *Mickey Mouse* dispose d'arguments de taille - que cela soit musicalement ou graphiquement - et s'annonce (je vous le dis sans barguigner) comme un mégahit sur le Game Boy !

Cartouche Kemco programmée par Kotobuki System (actuellement disponible chez Shoot Again) pour la console portable Game Boy.

S.A.

TOP MICRO NEWS

SUPER MARIO LAND

Si tu viens à Mario, n'oublie pas de monter héros !

Disponible sur le Game Boy depuis la sortie de celui-ci, *Super Mario Land* est un jeu de plate-forme des plus connus. Existant déjà sur la Nes sous le nom de *Super Mario Bros*, ce soft retrace les tribulations pittoresques de notre ami Mario qui - comme tout le monde le sait - a su susciter l'enthousiasme dans l'esprit de millions de personnes. Cette fois le paisible Mario a du pain sur la planche : depuis que le Mal est de retour dans le monde de Sarasaland, les habitants des quatre royaumes sont plongés dans un profond sommeil hypnotique. Tatanga, un démon de la plus belle flamme, a utilisé ce stratagème pour s'emparer du pouvoir et surtout mener à bien ses ambitions matrimoniales concernant la princesse Daisy.

Lorsque notre héros apprend la nouvelle, il se rue vers le royaume de Chai, espérant y restaurer la paix et surtout mettre fin au terrible joug de cet Empereur du Mal (non Momo, n'écarte pas les jambes, on sait que t'es un vrai mâle ! Pitié ...). Le jeu se divise en quatre zones correspondant aux quatre royaumes : Birabuto, Muda, Easton, Chai. Dans chaque fief vous aurez affaire à différents monstres et devrez donc adopter une tactique appropriée.

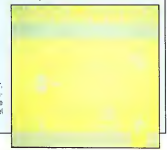
Un tas d'options vous attendent - toutes plus utiles les unes que les autres. Ainsi Mario pourra grandir, devenir plus fort, acquérir des armes et même se balader soit dans un sous-marin de poche, soit dans une mini-soucoupe. De quoi rendre jaloux n'importe quel espion de la DST !

En passant, signalons que le stage le plus flashant se passe au royaume d'Easton. Ça se déroule à l'intérieur d'une pyramide, avec toutes sortes de sagouins qui s'agitent au rythme d'une musique délirante - carrément génial ! A s'éclater vraiment...

Car ce soft reste, malgré une atmosphère et une intrigue archiconnues, l'un des meilleurs jeux de plate-forme actuellement disponibles - toutes machines confondues.

Cartouche Nintendo pour la console portable Game Boy.

S.A.



TOP MICRO NEWS

MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION

Fantasia pour un souriceau débrouillard.

Magie, amour, poésie, sorcellerie, voilà l'atmosphère dans laquelle baigne le cher Mickey dans cette fantastique aventure. Plongé dans le désarroi le plus total après l'enlèvement de se tendre et chère aimée - la douce Minnie -, le gentil Mickey doit, pour sauver la belle galante, retrouver au travers de moult forêts et contrées les sept gemmes afin de les remettre à l'infâme sorcière, qui ne lui rendra Minnie qu'à cette seule condition. D'après ce que nous avions vu le mois dernier, nous étions persuadés que ce soft allait faire un véritable malheur. Nous ne nous étions pas trompés. Véritable chef-d'œuvre comme tous les produits Disney, ce trésor de féerie regorge de décors fabuleux et d'animations enchanteresses.

Jamais il ne nous avait été donné de voir un jeu aussi achevé et aussi somptueux sur la Mega Drive. A la rédaction, nous nous sommes sentis comme transportés dans un monde magique parfaitement serein et d'où tout sentiment de haine était banni. Exactement comme dans les dessins animés de notre enfance... Tout le monde s'est battu pour avoir la console et le jeu chez soi pendant le week-end ! (Momo, arrête de faire la gueule - t'y joueras aussi... un jour !)

Les joueurs disposeront de trois levels de difficulté et le mode "Practice", se révélera d'une très grande utilité pour les très jeunes et les débutants. Trois des sept stages y figurent et ne comportent pas de difficultés majeures, d'ailleurs au bout de l'aventure, on tombe sur une petite fin. En revanche, les fondus du joypad pourront se la donner grâce aux modes "Normal" et "Hard", qui mettront leurs nerfs à rude épreuve (surtout à partir du stage trois où la seule issue possible se trouve camouflée par des roches qu'on ne peut distinguer des autres...).

Comme dans les jeux de plate-forme traditionnels, notre petit souriceau pourra se procurer des projectiles (des pommes en l'occurrence) pour détruire les ennemis à distance - en fait le terme est incorrect puisqu'il les fait disparaître. Lorsque vous ne disposez plus de projectiles (qui sont, je vous le rappelle, limités), vous pouvez faire bondir Mickey au-dessus des malfaisants pourqu'il leur retombe sur le râble, tout en appuyant sur la flèche du bas en même temps, ce qui les fera s'évanouir de la même manière.

La décomposition des mouvements de Mickey se révèle tellement fabuleuse, que les programmeurs ont été jusqu'à lui donner une vingtaine de mouvements - poussant ainsi le réalisme à son plus haut niveau. Chaque stage (ou level, pour être exact) se décompose en deux - voire trois - phases, et à la fin de la dernière, le rongeur de charme peut, s'il réussit à terrasser le monstre, ramasser l'une des sept gemmes (véritable monnaie d'échange). Une fois les pierres précieuses réunies, vous pourrez libérer la petite Minnie, mais avant il vous faudra livrer un combat sans merci à la cruelle reine de *Blanche-Neige et les sept nains*.

Réalisé dans le style même des superproductions américaines, ce superbe jeu d'aventure/arcade disposerait, semble-t-il de graphismes qui varient suivant la version (japonaise ou européenne) : le droit de regard de la firme Disney doit y être pour beaucoup. Si tous les jeux sur Mega Drive prennent exemple sur *Castle of Illusion*, la messe serait dite et chaque foyer possèderait au moins une Mega Drive !

Editeurs japonais, américains, européens et français, continuez dans cette voie-là et on vous aimera d'amour ludique...

Cartouche Sega (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Sega Mega Drive européenne et japonaise. **S.A.**







TOP MICRO NEWS

DYNAMITE DUKE



C'est la grande marche virile... Commando !

Ah, si toutes les belles histoires d'amour commençaient comme celle-là, je vous raconte pas le nombre de scènes de ménage qu'il y aurait entre les bons et les méchants (restons simple).

Quoiqu'il en soit, c'est mourant d'amour que notre superhéros, doté d'une exquise prothèse en acier trempé (j'ose même pas vous dire le nombre de fois) ira sans pitié prendre sa revanche sur le diabolique savant fou (autrement dit le Dr Ito Sake), qui lui a laissé un tendre et affectueux souvenir (Momo lâche-moi la jambe ! Mais ça va pas !) lors de leur première rencontre.

Issu de la version d'arcade et cousin par alliance d'*Operation Wolf*, ce soft se présente comme un pur chef-d'œuvre de l'assassinat considéré comme un des beaux-arts. Ainsi qu'on peut l'imaginer, le principe en est extrêmement simple : vous devez tirer et éliminer tout ce qui bouge, hommes, jeeps,



véhicules blindés - j'en passe et des meilleures - afin d'accomplir chaque mission avec succès. Tout commence dans une base militaire, bourrée à craquer d'ennemis plus kamikazes les uns que les autres, qui n'hésiteront pas à faire appel à l'artillerie lourde s'il le faut. A chaque fin de stage vous affronterez sans merci un ennemi redoutable, adepte forcené du corps à corps (mais qu'est-ce que tu fais ? Momo !). D'ailleurs ces scènes de combat ne sont pas sans rappeler un peu *Super Spy* sur NEO-GEO.

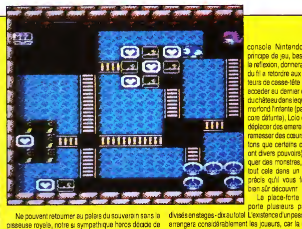
De plus, comme tout les bons shoot'em up qui se respectent, de multiples options accessibles à tous brillent par leur omniprésence. Une fois encore la sauce est bien mélangée et on obtient un sacré soft !

Cartouche Seibu Kaihatsu pour la console Sega Mega Drive. **S.A.**

ADVENTURES OF LOLO



Pauvre Lolo, il n'a vraiment pas de chance ! Décidement, le destin s'acharne contre lui. A peine s'est-il mis en route pour raccompagner son ami Lala, que l'infâme démon Great Evil enlève sa dulcinée.



Ne pouvant retourner au palais du souverain sans la libérer, notre si sympathique héros décide de la libérer tout seul.

Pour les érudits qui par le passé ont pianoté sur un MSX, *Adventures of Lolo* n'est rien d'autre que la suite des célèbres *Eggerland Mystery 1* et *2* - enfin adaptés sur la console Nintendo. Le principe de jeu, basé sur la réflexion, donnera bien du fil à retordre aux amateurs de casse-tête. Pour accéder au dernier étage du château dans lequel se morfond l'infante (pas encore défunte), Lolo devra déplacer des emeraudes, ramasser des cœurs (notons que certains cœurs ont divers pouvoirs), bloquer des monstres, mais tout cela dans un ordre précis qu'il vous faudra bien sûr découvrir.

La place-forte comporte plusieurs paliers divisés en stages - dix au total. L'existence d'un password arrangera considérablement les joueurs, car la quête sera des plus longues. Et il faudra s'y reprendre à maintes fois pour aboutir à l'étape suivante. Bon courage !

Cartouche HAL Laboratory pour la console Nintendo. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

CYBER-LIP

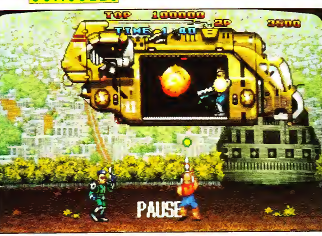
Il y aura toujours des cybernautes... et des Purdey, faut l'espérer.

Nous sommes en 2009, à l'avenement d'une nouvelle génération de machines : les cyborgs ! Créés par les humains à des fins purement colonisatrices, ces machines de guerre hypersophistiquées et dotées d'une intelligence extrême ont été programmées pour nettoyer les mondes (peuplés d'aliens et autres races dangereuses) inaccessibles à l'homme (tiens, comme c'est étrange !).

Seulement voilà, tout marchait comme sur des roulettes jusqu'au jour ou sur le satellite artificiel C003, berceau des cybermachines, l'ordinateur central - Cyber Lip - reprogramma pour des raisons inconnues tous les cyborgs, leur inculquant un esprit de rébellion totale contre leurs concepteurs humains.

Les difficultés rencontrées par les pilotes de la Terre pour réapprovisionner les planetes colonisées augmentant de jour en jour, la riposte ne tarda pas à se manifester : le gouverneur fit appel aux unités "Special Squadron" - des hommes surentraînés, équipés notamment de fusils à protons, et prêts à tout.

Ceux qui aiment le fin du fin en matière de shoot'em up pédestre pourront faire exploser leur bestialité ! Les animations délirantes vous feront trépider encore mieux que celles de *Nam-75* - ça n'est pas peu dire...



Les digitalisations vocales sont à péter les cordes et la musique dégage un max (Momo, arrête de te trémousser).

Si vous ajoutez à cela deux joueurs, vous obtiendrez l'apothéose en un quart d'heure ! Eh oui, il nous aura fallu à Momo et à moi pas plus de 15 petites minutes et 39 infimes secondes pour aller jusqu'au bout du soft. A 1 900 F, ça fait très mal. Quoi qu'il en soit, si vous avez la possibilité de le louer, vous ne serez absolument pas déçu... Du très grand SNK.

Cartouche SNK 50 mégas pour la console NEO-GEO.

S.A.



JACK NICKLAUS GOLF

Vous rappelez-vous de ce fantastique raté qu'était *Super Albatross* (premier jeu de golf en CD). Eh bien là, c'est pire. Une vraie daube comme on n'en fait "presque" plus...

La première fois que j'ai lancé ce programme, j'ai cru dans un premier temps que ma télé était déréglée au niveau des couleurs ou que le câble Peritel était mal raccordé. Mais bien vite, je me suis rendu à l'évidence : le programmeur avait dû se le prendre dans la gueule (le câble) !

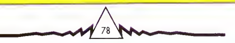
C'est archidégueu... Les couleurs sont tartignoles et le reste encore plus nul : graphismes à ne voir que par le trou de balle, jouabilité inexistante et intérêt de jeu pouvant passionner à la rigueur un déchet de morgue décervelé.

Même si vous êtes super accro de golf, vous ne pourrez pas supporter *Jack Nicklaus Golf* - alors tuyez !

CD-ROM Victor Musical Industry pour la Nec PC Engine.

J.D.





TOP MICRO NEWS

POPULOUS

Les tribulations d'un bâtisseur d'empire, énième (et pas la moindre !) édition.

Le pouvoir des dieux est infini - celui du mal aussi, hélas. Pour que la Bête disparaisse à tout jamais de la surface du monde, vous devez compter sur votre population, la faire croître, l'aider à construire des huttes, des maisons, des forteresses etc., afin de la verrez s'agrandir villes et châteaux à vue d'œil, le nombre des hommes augmenter sur le livre ouvert représentant le plan complet de l'un des cinq cents mondes que vous aurez à conquérir (vaste campagne napoléonienne en quelque sorte).

Lorsque vous disposerez de suffisamment de puissance - don de vos sujets à leur "conducator" -, vous pourrez à votre guise déclencher raz de marée, séismes, éruptions volcaniques et autres catastrophes gigantesques sur les terres du méchant qui vous fait des misères. Ce qui vous permettra ainsi de reprendre l'avantage si ce paltoquet devenait un soupçon trop gênant.

Brillamment adapté sur la Mega Drive, ce grand hit de stratégie devrait (à en croire la Populousmania) remporter un succès foudroyant chez les mégalomanes de la console.

Cartouche Electronic Arts pour la console Sega Mega Drive.

S.A.



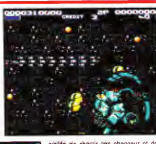
BUDOKAN

M



TOP MICRO NEWS

AERO BLASTER



Blaster... minator !

Le mois dernier, le manque de temps nous avait contraints à bâcler une niouze sommaire mais néanmoins enthousiaste. Aujourd'hui, c'est avec grand plaisir que nous vous offrons un test digne de ce nom...

Thème bien souvent utilisé par les scénaristes et remis au goût du jour pour de nombreux shoot'em up, de vilains extraterrestres viennent foutre le bordel sur notre magnifique planète... Hormis le scénario quelque peu éculé, tout se révèle d'une qualité exceptionnelle. Les animations vous laisseront pantois, si ce n'est bouche bée. Un soin extrême a été apporté à la réalisation : les déplacements ennemis, leurs mouvements imprévisibles (selon les stages), les scrollings en parallaxe (sur lesquels un certain nombre d'innovations ont été apportées - là, on vous laisse le soin d'en apprécier les effets !) s'imposent par leur finition.



Aero Blaster fournit en outre la possibilité de choisir son chasseur et de jouer à deux (mode "Dual Play"), ce qui rend le soft encore plus attrayant et surtout plus jouable - car la difficulté, lorsque vous jouez seul, commence à se faire sérieusement sentir à partir du troisième niveau. A chaque fin de stage, il vous faudra affronter un vaisseau-mère ou un monstre (Momo, arrête tes grimaces !) et les détruire pour passer à la séquence suivante. Diverses options seront évidemment proposées pendant les combats, vous procurant ainsi un armement très puissant.

Bon, cela demeure un simple shoot'em up mais les gastronomes savoureront cette merveille "tiroïdale" à s'en faire péter les amygdales !

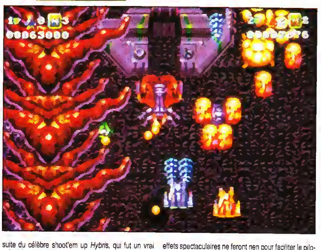
Carte 4 mégas Kaneko/Hudson Soft pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

BATTLE SQUADRON

Mort aux rampants Barrax !



"Oueah ! Bande de sales vaches ! Ils sont de retour pour foutre le bordel, ces saloperies de Barrax... Non seulement ils nous enlèvent deux pilotes mais en plus ils se cassent comme des poltrons - tels des clebs foireux, la queue entre les pattes - sur leur planète Terranie pour s'y planquer (doit y en avoir des labyrinthes puants !) par crainte de représailles. Vraiment des lâches et des bouffons de premier ordre... S'ils croient qu'on va laisser faire sans bouger le moindre petit doigt, ils se fourrent le tête dans le sable, ces malpropres !

- Mais oui, on le sait que vous avez une légère rancune depuis la bataille d'*Hybris*, captain, mais ne vous inquiétez pas, on va leur faire payer ça très cher. D'ailleurs c'est vous qui serez chargé d'aller les libérer avec le Delta Cruiser, car vous ne serez pas trop de deux pour cette périlleuse mission."

Avec un scénario en béton comme celui-ci, on aurait vraiment du mal à s'ennuyer. Voilà ni plus ni moins la suite du célèbre shoot'em up *Hybris*, qui fut un vrai mégahit sur Amiga... *Battle Squadron* constitue à lui seul une véritable défonce métaphysique. Avec un chouette scrolling en multidirectionnel de première et des effets sonores à faire pâlir un possesseur de NEO-GEO, ce jeu de tir est vraiment une merveille. De plus, le mode deux joueurs renforce les perspectives explosives offertes lors des affrontements avec les Barrax dans les tunnels de leur planète.

Options à gogo, feux d'artifices à revendre et autres effets spectaculaires ne feront rien pour faciliter le pilotage des deux chasseurs hypersophistiqués. Autrement dit, achetez-vous une paire de lunettes de fatigue, elles vous seront d'un grand secours. Bref c'est du grand "Arts" - à ne surtout pas manquer. Et l'acheter les yeux fermés relèvera en regard de la routine la plus vulgaire. Vive l'éditeur américain, vive l'électronique !

Cartouche Electronic Arts pour les consoles Sega Mega Drive européenne et japonaise.

S.A.



TOP MICRO NEWS

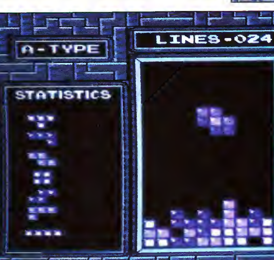
TETRIS



Même Karpov s'y prendrait la tête à deux mains...

S'il advient, comme dans la publicité, que vous vous fassiez "tétriser", ne soyez pas inquiet car ce virus - qui avait déjà sévi sur de nombreuses machines (micros et consoles) - vient de contaminer la sobre console Nintendo.

De création soviétique, ce merveilleux casse-tête allie avec grâce réflexion et rapidité. Le principe en est d'une simplicité à faire pleurer un serrurier : il faut emboîter et entasser des formes géométriques un peu comme on le ferait dans un puzzle. Les lignes complètes une fois constituées disparaissent de l'écran, libérant ainsi totalement votre champ d'action. Mais attention, l'accumulation tardive de pièces peut entraîner une fin inéluctable.



Votre logique et votre dextérité seront mises à rude épreuve : car lorsque vous commencez une partie, un menu fait son apparition et vous propose divers niveaux de difficulté (de 0 à 9), plus six modes configuratoires de départ.

Si vous parvenez effectivement à un score honorable, le droit de poser votre regard hagard (!) sur un superbe dessin (représentant généralement des villes d'URSS), vous sera accordé. Cette recette russo-japonaise risque de faire vraiment perdre son latin à plus d'un fan et de canaliser les esprits vers ce type si particulier de soft.

Cartouche Nintendo pour la console Nes.

S.A.



ARROW FLASH

Ah, qu'elle est charmante, cette petite, tout de rose vêtue ! Un vrai petit bijou de chair, svelte et gracile comme une nymphe aimée des dieux. Mais ne vous y méprenez pas, car si jolie soit-elle, la petite flèche est une véritable tempête à elle seule !

Pilote d'un chasseur équipé d'un arsenal à faire pâlir de jalousie l'amiral Proutard, commandant en chef du néanmoins ridicule porte-avions *Clémenceau*, elle devra s'impliquer corps et âme dans une bataille déloyale pour sauver sa planète d'une destruction apocalyptique.

Même si le scénario n'arrive pas à la cheville d'une superproduction comme *Le retour du Jedi* de George Lucas, et qu'il se révèle un soupçon éculé, ce bête jeu de tir dispose d'arguments pourtant valables. Les animations - certes fluides - restent sobres et discrètes, mais les décors des deux premier niveaux semblent avoir souffert d'un certain mépris de la part des graphistes. Sans doute étaient-ils fatigués ce jour-là, car par moments vous n'y verrez que du feu heu... du noir, voulais-je dire. Excusez-moi, mais la fatigue me gagne aujourd'hui...



Certains shoot'em up frisent la débilité, et celui-ci n'est pas loin de le faire. Heureusement qu'existent les deux pouvoirs et les options, parce que je vous raconte pas la monotonie. Dommage, elle était si jolie !

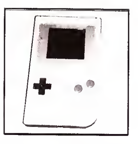
Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive japonaise.

S.A.

GAME GEAR



GAMEBOY



.ES CHERCHEZ?

; LES AVONS

'RIX INCROYABLES!



67 Rue des Fontinelles
62100 CALAIS
Tel V.P.C. : 21 35 25 05

REVENDEURS contacter le : 21 36 37 71
Fax : 21 35 13 90

TOP MICRO NEWS

SUPER SPY

Echec à la tour infernale.

Chaque nouveau programme sur NEO-GEO constitue un événement, tant par sa qualité que par son originalité. *Super Spy* y va de bon cœur dans cette catégorie !

Son scénario ressemble à s'y méprendre à celui du film *Piège de cristal*, puisque vous devez délivrer des otages détenus dans une tour de 18 étages. Et plus particulièrement des savants qu'on veut enlever, dans le but de leur faire fabriquer des bombes hypersophistiquées. Si vous ou l'un de vos équipiers était abattu, nous n'erions avoir eu connaissance de vos agissements, poil aux dents !

Le principe de jeu est simple et original à la fois : vous vous trouvez à l'intérieur même du personnage, c'est-à-dire que vous apercevez vos avant-bras et devez buter tout ce qui arrive en face de vous. Vous pouvez asséner différents ramponneaux, des coups de pied et de genou, tirer au pistolet ou encore à la mitraillette - mais aussi esquiver et vous baisser. Les couloirs sont jalonnés de portes cachant un piège ou un prisonnier à sortir des



griffes des malfaisants qui, une fois délivré, fournira des renseignements, voire de nouvelles armes. Chaque étage s'achève par une porte d'ascenseur qui vous propulsera à travers les niveaux de l'édifice.

Yogolo ! La réalisation et les effets spéciaux vont vous mettre au bas mot sur les rotules : les adversaires vous foncent dessus grâce à un effet de zoom à vous couper le souffle... Lorsqu'on castagne un mec, il se déforme, s'écroule et une bonne patate du droit le propulse contre le mur qui se fendille, dans une poubelle qui se renverse ou encore sur une vitre qui éclate.

Quant aux interventions effectuées à la mitraillette, elles sont époustouflantes : les balles arrosent littéralement les décors, faisant exploser les tonneaux, les distributeurs de boissons, les baies vitrées... De la très grande programmation ! Sons criants de vérité, musique d'une excellente facture : on s'y croirait !

On peut affirmer sans se tromper que *Super Spy* n'a pas d'équivalent en matière d'arcade (tous ses concurrents paraissent médiocres en regard). Seul défaut : un prix élevé - mais comme il est largement justifié.

Cartouche SNK de 50 mégas pour la console NEO-GEO.

J.D.





TOP MICRO NEWS

KLAX

Klax, Klax, cube et cube et stress d'Urberville !

Déjà omniprésent sur toutes les machines actuellement sur le marché, que cela soit sur micros ou consoles, ce jeu fait vraiment l'unanimité. Extrêmement bien réussi sur la GX 4000 et alliant sans retenue rapidité et ingéniosité, il plaira tout particulièrement aux passionnés de réflexion.

Vous devez aligner verticalement, horizontalement ou en diagonale trois pièces de forme cubique de la même couleur, qui arrivent face à vous sur un plateau divisé en trois rangées. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés et pour chaque level une configuration ou figure est imposée, rendant de cette manière la partie encore plus coton. A la fin de tous les stages, un bonus est attribué au joueur en fonction





du nombre de cubes qui demeurent sur la plateau.

Les graphismes un peu simplistes et une musique du méme calibre ne nuisent pas trop à la présentation de ce casse-tête, bien au contraire : si cas deux points avaient été améliorés, il aurait frôlé le super Top. Dommage, car la console anglaise dispose d'arguments techniques poussés, mais ne trouve pas un nombre suffisant d'éditeurs désireux d'exploiter ses capacités. Et des softs en ce moment disponibles pour la **GX 4000**, seuls une dizaine sont vraiment d'un niveau satisfaisant. Espérons qu'à l'avenir les sociétés s'efforceront de privilégier la qualité au lieu de la quantité.

Cartouche pour la console Amstrad GX 4000.

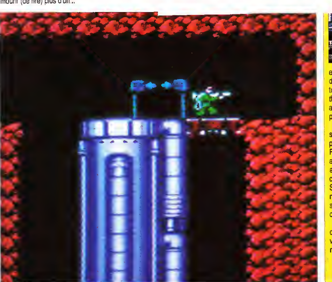
S.A.





… l'histoire (fort simple) ne manque pas d'un certain sel, sachez quand même que la version indiquée sur la boîte et celle qui se trouve dans le manuel relèvent de deux domaines complètement différents.

Vous vous lancez en somme comme le justicier masqué moyen au cœur des lignes adverses pour affronter l'Empire au péril de votre vie. La plupart des décors sont assez fournis, mais paraîtront bien pâles en regard d'un jeu comme *Castelvania*. Les esprits aventureux se laisseront toutefois séduire sans problème. Les énigmes, les messages et les combats rendent le soft très attrayant, de plus le fait de voir le héros jouer à Tarzan - pendu au bout de la corde d'un grappin - en fera mourir (de rire) plus d'un...



est largement plus facile de descendre un soft que d'en vanter les mérites (réels ou non)... Mais pas du tout, cela relève du mensonge ! Quel qu'en soit le thème, film ou non, si les programmeurs d'Océan avaient fait correctement leur travail, on n'en serait pas à casser du *Robocop*...

Les graphismes ne mangent pas de pain, ça va son petit bonhomme de chemin, la musique arrive à peu près au niveau d'une "bonne" chanson de Jean-Pierre François (pour de la Nintendo) - mais alors les animations, bonjour le carnage... Les sprites sont aussi petits que le fœtus du nain Piéral et en plus ils clignotent comme les yeux maquillés de Pascal Sevran. Nul nul, nul ! Et gras, le règne du saindoux ne fait que commencer... Quand on fait la comparaison avec *Double Dragon 2*, on se demande encore comment un tel avorton a pu être mis sur le marché.

Alors, conseillers vertueux et ministres intègres, cantonnez-vous au domaine qui est le vôtre et ne venez pas tâter de la console. Une chaussure qui n'est pas à votre pied !

Cartouche Ocean pour la console Nintendo.
S.A.



FINAL BLASTER

Au fond à droite, puis deux fois à gauche derrière le système de Bételgeuse, existe encore une sale race de moches pas beaux qui veulent faire main basse sur la Terre, planète impériale.

T'es sûr ? Ils se fourrent les doigts dans le nez - comme si on allait les laisser faire ces boules de glands (hein Momo, casse-leur la gueule) ! Alors, muni de son supraréactofusiochasseur, notre cyberpilote prend son envol vers les bases ennemies (ça va chier !) pour réduire en bouillie ces zigotos de l'espace.

Même si au départ l'armement à disposition paraît bien faible, il ne vous faudra pas beaucoup de temps pour vous procurer quadruples tirs, options rotatives, hyperbombes etc. Une fois l'arsenal acquis, le plus simple reste à faire...



Après ce bref aperçu, on peut se rendre compte que les shoot'em up poussant sur la Nec comme bourgeons au printemps. Si l'on excepte les décors très fournis et les scrollings tous azimuts, la faiblesse de *Final Blaster* réside dans le manque presque total d'innovations. Triste réalité ! Cependant, ceux qui aiment et qui aimeront toujours ce type de tire-larigot fêteront l'Epiphanie avant la Noël !

Carte Namcot pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**





... une époque plus qu'avancée dans le Futur, sur une planète dont je ne saurais vous citer le nom, se déroulent des courses apocalyptiques sur des circuits du même tonneau. Les concurrents disposent de véhicules appropriés (quatre au total, avec chacun différentes options et des courbes graphiques se rapportant à leurs performances, aux conditions climatiques et aux qualités plus ou moins grandes des pilotes). Ainsi, les novices pourront en toute sérénité se faire la main avec un engin d'une puissance variable, et de ce fait découvrir en douceur les sensations procurées par des parcours plus déments les uns que les autres...

Une fois que le joueur a sélectionné son bolide, la présentation de la course débute par une vue de dessus (en 2-D) de la ligne de départ, se poursuit selon un zoom monstrueux présentant en travelling les machines rangées en attente et se termine par un effet de rotation absolument géant - qui donne une vue complète du circuit. Vavavroum, et c'est parti... Accro-

déclenchent la mise en marche du turbo) et enfin les deux boutons sur le côté, qui permettent un dérapage net sur la gauche ou la droite (ouf!), vous placent sans effort tous les atouts entre les mains.

Lors de chaque compétition, un ravitaillement s'effectuera par l'intermédiaire d'une soucoupe qui viendra se placer au-dessus du joueur quand celui-ci se trouvera sur l'équivalent du pit, une portion du circuit hachurée de bandes jaunes. La jauge de carburant peut tourner à la panne sèche à tout moment (notamment à la moindre incartade du pilote, quand il se fait percuter par un adversaire).

Si étonnant que cela puisse être, les couleurs abondent et la Super Famicom n'a vraiment rien à envier à la NEO-GEO dans ce domaine précis. La bande sonore constitue un vrai régal pour les oreilles, ça pête de partout à un rythme procuré par une batterie (d'une rare qualité sur ce type de machine) - on croirait du synthé (de quoi faire rêver, hein !). Alors si après ça vous ne bavez pas toute la salive de votre four à petits pâtés au sésame, moi je jette la serviette ! Du jamais vu...

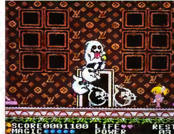
Cartouche Nintendo (vue chez Shoot Again) pour la console Nintendo Super Famicom. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

ALICE IN WONDERLAND

With Alice, we are childhood sweethearts...

Il y a un mois, mon vénéré maître Samouraï vous annonçait la venue des audacieuses et fantastiques aventures de la petite Alice dans *Alice in Wonderland*. Seulement voilà, les photos que je vous avais présentées ne correspondaient pas à la réalité - en fait il s'agissait de celles de *Mächern Maze* qui, je tiens quand même à le signaler, conte d'autres péripéties de la vie de la délicieuse petite fille blonde (comme quoi tout le monde peut se tromper : tu avais raison, Jean-Marc). Mais assez discuté !



Comme son nom le laisse entendre, ce logiciel de plate-forme retrace les aventures du farfadet mignon cher à Charles Dodgson (Lewis Carroll), mais l'aimable lutin devra en plus - tout en évitant un certain nombre d'affreux personnages - traverser diverses contrées pour parvenir au château de la perfide reine du royaume de Cœur. Et après avoir, à chaque fin de niveau, disputé une sorte de fil rouge dans une maison faite de biscuits et de friandises... Les graphismes peuvent être comparés à ceux de *Dondokodon* et de *Mickey Mouse* (sur Mega Drive), tant leur caractère délicieusement enfantin emporte l'adhésion. On se croit vraiment dans l'univers fabuleux des enfants-rois propre à l'éducation anglo-saxonne, si décriée parce qu'incompréhensible à nos cerveaux de Latins, qui n'y voient que punitions, flagellations et complexes sexuels (Momo, lâche le martinet !).

L'aspect gentillet est évidemment trompeur au possible car moult espèces biscornues et extrêmement dangereuses peuplent les forêts de ce monde magique... Les abeilles et les chauve-souris aux réactions imprévisibles risquent de vous créer pas mal de désagréments. Mais les options et la tendre gamine tout de rose vêtue s'en accommoderont à merveille...



Seule et unique difficulté à mon avis : le maniement de la petite Alice - qui aurait une sale tendance à légèrement déraper, quelle que soit la direction prise ! La musique survole le soft d'une façon palpitante, plongeant de ce fait le "joypadmanfou" dans les transes, tel l'hypnotiseur de service. Alors restez calme ! Malgré ses apparences "for the babies", *Alice in Wonderland* tire dans la catégorie aventure/arcade.

Carte Hudson Soft (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.



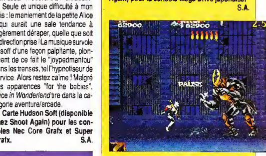
SHADOW DANCER

Cousin par alliance et produit d'un contact incestueux avec la cousine germaine du frère de l'autre, ce ninja au cœur tendre et aux nerfs d'acier n'est pas - comme vous le supposiez - le frère de la mère du ninja de *Super Shinobi*....

Si des similitudes apparaissent au premier abord, que ce soit pour leur feeling de combat ou la stature et la combativité qui font d'eux des guerriers ninjas - ils se battent tous deux pour la bonne cause. Dans *Shadow Dancer*, une fibre belliciste déclenchant en vous un feu vengeur, guidera résolument vos pas (à la manière d'un clébard pour aveugles)... Et ce au travers de lieux où pullulent assassins et machines, de l'emprise desquels il vous faudra arracher hommes et femmes retenus en otages par l'Ombre et ses sbires ténébreux (aïe !). Compliqué, comme histoire... Comme tout bon beate'm up, ce soft devrait, au vu de la beauté des niveaux et des effets graphiques, vous faire parcourir un sacré bout de chemin.

Chaque level se divise en trois stages au bout desquels on affronte sans merci un des dévoués serviteurs de l'Ombre. Je dois vous avouer que le premier n'est pas des plus faciles et que le second, malgré les pouvoirs magiques du Ninjitsu, se révèle encore moins aisé. A ce rythme-là, on va en perdre son latin, déjà qu'avec les réformes orthographiques de quelques illuminés, notre langue prend le chemin du nivellement par le bas. Alors, complètement perturbé par tous les termes de micro et ce charabia asiatique, je me pose la question : en quelle langue dois-je écrire le rapport de mes tests, pour que nos lecteurs - tous âges confondus - puissent comprendre le pourquoi du comment ?! De toute manière, l'achat de ce big hit ne constituera pas une incongruité et en satisfera plus d'un.

Cartouche Sega (disponible chez Shoot Again) pour la console Mega Drive japonaise. S.A.



TOP MICRO NEWS

BURNING ANGELS

When the angels smile (shoot'em up de Noël)...



Que se passerait-il si tous les hommes de la planète se trouvaient, pour une raison inconnue, dans l'incapacité de défendre leur chère et bien-aimée terre contre des bachi-bouzouks venus de l'espace (à quand de nouveaux scénarios...). On se le demande (et c'est pas la première ni la dernière fois, joyeux contribuables) !

Ben dites donc, faudrait pas oublier la gent féminine, sinon on va passer pour des machos ou des misogynes combattants. Car elles sont tout aussi efficaces que vous, aux commandes de leurs superchasseurs, les petites oiselles au tafanar ondulant !



Parce que dans cette histoire les nanas se révèlent un soupçon (pour ne pas blesser l'orgueil masculin) plus capables et ce sont deux d'entre elles, choisies dans l'élite des pilotes en exercice, qui devront sauver le monde. L'alerte donnée, elles se mettent à courir aussi vite qu'elles le peuvent, foncent aux accès des rampes de lancement et sautent dans leurs coquettes nefs de guerre. Doté d'une petite présentation dans le pur style made in Japan, ce shoot'em up - car pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, c'en est un - se placerait presque en tête du hit-parade de la gamme (juste après *Aero Blaster*).

Ca va très vite et c'est surtout extrêmement difficile, si hard que vous vous demanderez lorsque vous passerez le premier niveau : "Comment cela se fesse, euh... se fait-il ?" Outre l'appui logistique traditionnel - bombes, Power, missiles à têtes chercheuses etc. - la possibilité de jouer à deux - si vous disposez du doubleur - va se révéler fort intéressante car la durée de votre partie s'en trouvera fortement augmentée, sachant que le nombre des ennemis double, même en mode deux joueurs.

De gros vaisseaux vous attendent, prêts à vous cueillir en fin de stage comme des melons trop mûrs. Seule leur destruction vous garantira le passage au stage suivant. Mais gare aux effets d'optique trompeurs : on perd très facilement malgré le niveau du Power qui remonte en fonction du nombre d'étoiles ramassées. Arriver à zéro signifiera votre perte... Debout les morts !

Carte Naxat Soft (disponible chez Shoot Again) pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

KICKBALL

Kickball qu'tu veux qu'je joue ? Ben mon colon !

Au Japon, la pratique du base-ball, devenu sport national, mobilise toutes les énergies. Mais l'un de ses principaux concurrents (il faut le voir et l'entendre pour le croire) - c'est le football ! Les Nippons, partisans d'un modus vivendi au sein des ménages (et pour cause), ont eu la bonne idée de faire une synthèse des deux.

Ainsi naquit *Kickball*, petit jeu super cool et vraiment dément... Imaginez donc un terrain de base-ball sur lequel des personnages (façon dessin animé) joueraient au base-ball balle au pied. A frissonner, non ?

Pas si nul que cela, en définitive : on y retrouve la même tension que dans le sport américain mais avec moins de prises de tête, si vous voyez ce que je veux dire. Après une petite présentation courte mais bonne, on choisit son équipe parmi les sept proposées et l'aventure commence....

Seul face à six adversaires, vous balancez la balle le plus loin possible, de façon à pouvoir accomplir un tour de stade complet. Voilà en deux mots l'essentiel du jeu... Quant aux décors, ils varient selon l'équipe choisie, tout comme la musique. Ce qui permet de jouer sur la glace, la terre, l'herbe etc. Pour gagner - facile ! Il suffit de marquer le plus de points possible. A vous de jouer !

Carte NCS pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.





ENCORE ET TOUJOURS !

Les micros tomberont-ils sous le terrible joug des consoles ? Difficile de répondre devant l'efficace invasion des machines venues de l'empire du Soleil Levant...

Avant toute chose, mon honorable maître tient à remercier tous ses collaborateurs pour leur soutien incessant dans cette rude bataille qu'est celle des consoles. Avec le nombre de machines disponibles désormais sur le marché, il était normal de leur attribuer plus de place. Nous espérons ainsi - S.M. et moi-même - satisfaire nos fidèles lecteurs.

LE NEC PLUS EXTRA

Des news, encore des news ! Chouette, bis encore, c'est vraiment super depuis que Sodipeng et Shoot Again importent chacun de leur côté - les nouveautés arrivent comme s'il en pleuvait. Pour commencer...

Thunder blade,

TOP MICRO NEWS

cette superbe simulation 3-D d'hélicoptère tiré du film *Tonnerre*



de feu se présente comme la plus réussie actuellement et ne manquera pas d'enthousiasmer les amateurs du genre.

JB Murder Club,

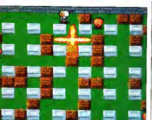
TOP MICRO NEWS

voilà une énorme enquête policière où énigmes et intrigues sont au rendez-vous. Elle tient - tenez-vous bien - sur deux CD, et dispose d'une option anglais, un régal à ne pas manquer !



Bomber Man, ou

comment faire péter la tronche de sales bébêtes dans des labyrinthes complètement obstrués par de grosses pierres. Facile ? Pas si facile que cela - au contraire, cela demande beaucoup



d'habileté et de réflexion, sans compter un moral à toute épreuve.

Naxat Stadium,

c'est du base-ball sur console, on ne sait plus qu'en faire... Un de plus ou de moins, où est la différence ? Mais quitte à choisir, achetez plutôt *Power League 3*, c'est de loin le meilleur.



Si vous désirez vous procurer tous ces softs, ils sont disponibles dans tous les magasins agréés par Sodipeng et chez Shoot Again. Prochainement devraient arriver pour la Core Grafx les jeux suivants : ***Kadasch*** *(beat'em up) ;* ***Zipang*** *(réflexion) ;* ***Cyber Combat Force*** *(beat'em up) ;* ***Hurricane****, et* ***Aldynes*** *(un jeu Nec 2).*

NEO-GEO

Le p'tit dernier de la firme SNK, s'appelle *League Bowling*... Il se porte très bien et comme son nom l'indique, c'est le plus sensationnel jeu de bowling qui ait jamais été



conçu. Respectant les traditions, il comporte des animations et des sons en béton ! Et je vous parle pas des poupées - plus bandantes, y a pas !



COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 PARIS. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Epatez vos copains avec des questions vicieuses et profitez de l'occasion pour faire une petite révision. Ça ne mange pas de pain !

1 - Le titre du premier jeu testé sur la Super Famicom dans Micro News est **G-Zero**.

2 - Notre dossier du mois regroupe les **100 meilleurs jeux de l'année 1990**.

3 - **Colarimage** est un logiciel de DAO exclusivement à l'usage des handicapés.

4 - L'action de **Silent Service 2** se déroule à bord d'un sous-marin américain.

5 - Le **dossier machines** du Micro News de Noël comportait une inversion de photos.

6 - L'éditeur Infogrames a délaissé l'ordinateur IBM **PS1** au profit du FM Town.

7 - La **Super Famicom** de Nintendo dispose d'une palette de 16 millions de couleurs.

8 - Le jeu **Carthage**, testé dans ce numéro, conte les aventures de l'orateur athénien Démosthène.



Solutions en page 111



Tyson va redevenir champion du monde des lourds et *Rocky 5* faire des ravages... Tandis que votre punch laisse à désirer, NECmen et STfans ! Reprenez donc le saut à la corde intensif et n'oubliez pas votre sparring-partner favori : Micro News - jurez de plus sur le ring "être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Aux as de l'uppercut et du direct les jeux qui les mèneront au titre, aux ramasseurs de serviette les anciens numéros pour tromper l'attente. Que le gong retentisse !

PC

ULTIMA 6
(envoyé par Romain Dargelosse)

QUELQUES CONSEILS

◊ Sachez tout d'abord que le seul moyen de survie dans ce jeu est une bonne organisation lors des confrontations avec l'ennemi - c'est-dire les guerriers (**Seggallion** ou **Dupré**) placés en position **front** ou **berserk**, les armes et les personnages très dextères, équipés d'une arme qui frappe à distance (arc, arbalète, bâton, fronde etc.) en position **rear**.

◊ A vos premiers combats, vous risquez toutefois d'éprouver certaines difficultés à surpasser vos adversaires - aussi n'oubliez pas cette belle maxime, **"lâcheté est mère de sûreté pour les personnages faibles"** et ne répugnez pas à leur faire passer les éventuels anneaux d'invisibilité que vous auriez pu trouver auparavant. Les monstres à redouter en début de carrière sont les terribles **Gargouilles ailées** et les non moins terrifiants **Dragons** (attention : je dis bien Dragons - pas **Drakes**, ces derniers étant de la taille en dessous et ne représentant pas une véritable menace pour nos aventuriers).

◊ Il convient de se procurer d'urgence auprès des différents magiciens les sorts **Unlock Magic**, **Pickpocket** et **Dispel Fields**, ainsi que des ingrédients en quantité importante. De nombreux coffres jalonnent en effet les routes et ne révèlent leurs secrets qu'avec Unlock Magic. Mais il existe aussi des portes magiquement closes qui permettent d'accéder, par exemple, aux catacombes de Moonglow, aux labyrinthes qui abritent le cadavre du possesseur des plans de la Montgolfière ou simplement à des salles emplies de coffres aux mille richesses.

◊ N'oubliez pas de vous procurer un sextant, cela vous est bien utile pour les déplacements entre les villes et aussi pour exploiter les renseignements contenus ici.

◊ Comme vous n'êtes pas sans le savoir, les Runes des huit vertus représentent la base de votre progression dans votre expérience et dans la lutte contre les Gargouilles.

1/ RECUPERATION DES RUNES

Compassion
Il existe un conservatoire de musique à l'ouest du château de Lord British, où trois personnages s'exercent. Parmi eux, une petite fille nommée Ariana, qui est la détentrice de la rune que vous recherchez. Vous allez lui en parler, et elle vous dira d'aller demander l'autorisation de vous la donner à ses parents, qui tiennent une auberge dans la ville. Cela effectué, revenez la voir et dites-lui que ses géniteurs ont accepté.

Petit subterfuge : il suffit d'arrêter la conversation après qu' Ariana vous a demandé d'aller voir ses parents, de la reprendre immédiatement (la discussion) et de lui affirmer qu'ils sont d'accord. Petit mensonge bien utile pour la suite de vos aventures.

Spirituality
Il faut se rendre à Skara Brae où se trouve un embarcadère à côté duquel (à l'Est) habite une jeune fille. Un coffre trône dans son humble demeure. Quelle n'est pas votre surprise de constater que la **Rune de la Spiritualité** y est dissimulée. Allez la prendre de nuit, cela vous épargnera qu'elle rameute et jette la moitié de la ville à vos trousses. Ce petit truc se révèlera utile dans bien d'autres situations. Si toutefois (en n'ayant pas bien suivi mes conseils) vous vous retrouvez dans les geôles de Yew, sachez qu'il suffit de s'adresser au gardien des magnifiques cellules pour que celui-ci s'empresse de vous en confier les clefs ; il ne vous reste plus alors qu'à essayer une par une les quatre clefs de la porte, pour trouver la bonne et vous sortir de ce mauvais pas. notez toutefois que vous aurez perdu tous vos passe-partout.

N'oubliez pas de passer voir le vieux mage qui habite au nord de l'embarcadère (le bateau n'est pas là pour rien !), vous pourrez alors tester son fameux sort Unlock Magic ou ses ingrédients nombreux et variés.

Honesty
Allez à Moonglow (au Sud) : à côté d'une taverne se trouve la demeure d'un homme tatoué nommé **Manrel** que vous pourrez rencontrer chez lui ou dans la taverne borgne. Une fois que vous l'avez localisé, parlez-lui de son cousin **Beyvin** (l'homme le plus honnête qu'il ait été, ce qui l'a conduit à dire la vérité une fois de trop, d'où le voyage en aller simple pour le cimetière qui lui fut offert). Il vous propose de vous donner les clefs de la tombe (où est la rune) si vous déposez une gerbe de fleurs à l'entrée du caveau; prenez alors la direction du nord pour vous rendre chez **Xiao**, magicienne qui vous permettra de vous procurer un anneau d'invisibilité, un bâton magique, de nombreux sorts et fioles ainsi que de précieux ingrédients (n'oubliez pas de renflouer vos caisses avant d'aller chez elle, la tentation est toujours grande ..). Une porte mène à sa chambre, où vous tomberez sur un autre porte - magique celle-là - qui permet d'accéder aux...

Catacombes, bravo ! Une fois que vous l'avez ouverte, engouffrez-vous dans les tunnels sombres dont vous vous tirerez tout seul quand vous saurez qu'il faut bien fouiller chaque niche où reposent des morts (ça vous dit, des pépites d'or ou ou des anneaux magiques, hein ?) et que Beyvin gît dans une espèce de petit bâtiment au plus profond des Catacombes (trois étages en dessous si ma mémoire est bonne). La rune se cache au milieu des ossements (beeerk !) - bonne chasse !

Justice

La rune se trouve tout simplement dans la taverne, à Yew, où vous pouvez recruter **Jaana**. La propriétaire est grosse, pustuleuse et amoureuse d'Utomo, le gentil armurier qui possède un éventail magique (fan) permettant de changer le sens du vent - très pratique pour la Montgolfière. Elle est dissimulée sous la plante près de la porte du bas. Facile !

Sacrifice

Une des procédures les plus compliquées, alors accrochez-vous.

La rune est détenue par le barde Segamor, principal responsable de la Guilde de Minoc. Pour lui prendre il faut entrer dans la Guilde, rien de plus simple ! il demande que vous vous fassiez faire une flûte de Pan **(set of panpipes)** et exige que vous sachiez jouer l'air nommé **"STONES"**. Pour les panpipes, il vous conseille de vous adresser à **Julia** (qu'on peut recruter et qui habite juste au nord de chez le maire). Et quant à la musique, il vous recommande **Gwenno**, la femme de **Iolo**, qui se trouve elle aussi à Minoc.

Julia vous explique qu'il lui faut un rondin **(log)** de bois de Yew fraîchement coupé et taillé en planches. Passez à l'ouest de la bâtisse, continuez dans cette direction jusqu'à ce qu'il vous soit impossible de progresser plus avant, allez à ce moment plein Nord.

Vous arrivez devant une maison occupée par un bûcheron auquel - après lui avoir confié que vous n'êtes pas un émissaire du roi - vous pouvez acheter le rondin dont vous avez besoin.

Retournez alors à Minoc et au sud-est de la demeure du maire : en suivant les contours des marais, vous aboutissez à une scierie **(sawmill)**. Entre, parlez au personnage, dites "log", payez et voilà, il ne vous reste plus qu'à demander à Julia de vous faire votre flûte de Pan.

Gwenno vous fournit l'air des STONES, qu'il vous suffira de répéter à Selgamor pour qu'il vous remette la rune. L'air en question se joue au clavier avec les touches numérotées au-dessus du clavier principal et donne quelque chose comme **6789878767653**. N'omettez pas de parler à Selagamor du ballon que vous souhaitez construire : il vous donnera de précieux renseignements.

Vous êtes donc en possession d'un bon nombre de runes, aussi n'oubliez pas de démolir quelques Gargouilles (y'a bon les points d'expérience !) afin de pouvoir vous adresser aux autels et progresser de niveau.

Honor

De loin la plus difficile à récupérer. Il faut se rendre à Trinsic et faire l'effort de prendre l'autel qui se trouve au milieu de la ville. Ne rêvez pas, il est impossible de méditer sur cet autel-là - il ne s'agit que d'un promontoire.

Humility

Rendez-vous à New Magincia : avant de vous confier la rune, il vous demande de lui dire le nom de la personne la plus humble de la ville. Dites **Conor**.

Valor

Allez à Jhelom, vous y tomberez sur une taverne. Dans le mur orienté vers le Nord, vous pourrez apercevoir un trou de souris. Si vous avez suivi les conseils concernant la formation de l'équipe, aucun problème : mettez **Sherry** en mode solo et elle pourra ramasser un anneau d'invisibilité, un bâton magique et la Rune de l'honneur.

2/ COMPOSITION DE L'EQUIPE

L'équipe peut accueillir jusqu'à huit personnes, alors que vous allez rencontrer douze personnages aptes à être engagés. Un choix s'impose donc.

Iolo, **Shamino** et **Dupré** sont immuables. Si vous essayez de les renvoyer, ils vous expliquent que Lord British leur a confié cette tâche et qu'ils ne peuvent donc pas désobéir.

Pour vos premiers pas, c'est-à-dire pour récupérer les huit runes, il vous faut emmener **Sherry**, la petite souris qui parle - amie de Lord British. Elle se trouve dans la salle de la Boule de Cristal (à Brittania, au cœur du château). Il vous faut lui offrir du fromage, que vous pourrez trouver dans la cuisine et dans la salle à manger.

Vous pouvez embaucher **Jaana** qui se trouve à Yew ; **Julia** et **Gwenno** à Minoc ; **Segallion** et **Sentri** au Serpent's Hold et un jongleur que vous rencontrerez de temps en temps avec Zoltan (à qui vous pouvez acheter des ingrédients de sorts d'ailleurs ou demander des renseignements sur la tablette en argent qui permettra à Mariah de traduire le Livre des Prophéties des Gargouilles). Il y a aussi Kathrina, la bergère de New Magincian et deux jeunes et jolies pirates (au Buccaneers Den), dont le bateau est en réparation et qui ne demandent qu'à se joindre à vous. Mais aussi Gora le barbare, extrêmement costaud, qui se trouve sous le château de Sutek (l'île à l'ouest de celle de l'Avatar) dans les Catacombes.

L'équipe idéale semble être composée des quatre membres invariables **(vous, Iolo, Shamino** et **Dupré)** de **Segallion** (ah que puissant !), **Gwenno**, **Julia** et enfin de **Sentri** ou de **Jaana**).

3/ TRUCS ET ASTUCES

Un petit truc utile en passant : vous avez sans doute éprouvé rapidement une gêne au niveau du transport du matériel.... Ah, le tonneau de poudre que vous n'avez pas pu prendre à cause de l'encombrement ! Eh bien, il suffit de garder un personnage qui porte un coffre ou un sac. Faites porter au compagnon le moins encombré ce que vous voulez, puis faites **move** en direction de celui qui garde le coffre et plus précisément cliquez dessus. Quelle n'est pas votre surprise de voir celui-ci porter un poids supérieur à son maximum habituel...

Autre truc : certaines portes, dont vous n'avez pas trouvé la clef refusent obstinément de s'ouvrir. Ayez recours aux tonneaux de poudre **(powder kegs)**, faites **use** sur le tonneau, puis **drop** rapidement ; choisissez un endroit adapté pour le lancer (c'est-à-dire pas en plein milieu de votre groupe). Attention, les tonneaux de poudre transportés dans un coffre mènent à la morgue les aventuriers distraits : il est en effet impossible de faire drop sur un objet qui se trouve dans un coffre ou un sac. Prudence donc. Sortez le powder keg du sac ou du coffre avant de l'utiliser.

En cas de difficulté ou au plus profond d'un tunnel inextricable, utilisez le sort Help, il ne coûte qu'un seul petit point de magie et vous renvoie chez Lord British, au plus haut de votre forme - tous points de vie restaurés, morts ressuscités etc... Etonnant, non ?

4/ LES RUNES ET LEUR UTILISATION

J'ignore si vous avez rapidement compris comment utiliser les runes et ainsi faire progresser vos personnages - cela m'a pris un sacré bout de temps !

Voici donc le mode d'emploi : quand vous avez récupéré les runes, partez à la recherche d'un autel (sorte de piédestal entouré de grands monolithes de pierre noire (ceci en VGA)... Si les Gargouilles vous ont précédé, vous distinguerez une pierre entourée d'une aura magique : c'est une **moonstone** et nous reviendrons sur son utilité plus tard. Cette aura emprisonne la moonstone et l'autel par la même occasion. Pour les libérer, il faut faire use sur la Rune adaptée et dire

le bon **mantra**. Un grand éclair se produira si vous avez choisi la bonne et la moonstone ne brillera plus. Prenez alors cette dernière et si vous avez assez d'expérience, parlez à l'autel et donnez-lui le mantra. Les mantras sont en fait des codes qui permettent d'utiliser les autels et donc de faire fructifier l'expérience gagnée au combat.

Pour les plus gourmands d'entre vous, voici une aide très convoitée : les mantras correspondants aux différentes vertus...

TABLEAU

VERTUS	MANTRAS	LOCALISATION
SPIRITUALITY	**OM**	**S'y rendre avec l'orb**
SACRIFICE	**CAH**	**13°N 7B°E**
HONOR	**SUMM**	**57°S 8°E**
COMPASSION	**MU**	**1°N 25°**
VALOUR	**RA**	**72°S 19°W**
HUMILITY	**LUM**	**71°S 76°E**
JUSTICE	**BEH**	**41N 1°W**
HONESTY	**AHM**	**13°N 78°E**

Notez toutefois qu'on peut progresser avec **Loubet** au Serpent's Hold qui est maître d'armes (et dessinateur du jeu accessoirement).

Il existe cependant d'autres autels correspondant aux vertus premières des Gargouilles. Vous y retrouverez les ennemis des *Ultima* précédents, mais cette fois-ci réduits à l'état de statues. Trois mantras vous sont fournis par ces personnages pour les autels ad hoc : vous ne pourrez pas avancer dans le jeu en ce qui concerne les points d'expérience et de niveau - ces mantras sont l'élément le plus important de la fin de l'aventure.

Mantra de la Passion : **OR**
Mantra du Contrôle : **UN**
Mantra de la Diligence : **US**.

5/ LES MAGES

Il s'en trouve un au nord de Skara Brae, son nom est **Horance** et on peut le rejoindre en prenant le bateau près de l'embarcadère. Ensuite direction plein Nord. Il est très près de Skara Brae, vous n'aurez donc pas un énorme chemin à faire.

Xiao, quant à elle, se trouve au nord du Lycaeum, dans une maison tout à fait au bout de l'île, d'où dépasse une roue à aubes.

Le troisième mage habite à Cove et se nomme Rudyon. Il séjourne dans une maison située à l'est des autres et un peu à l'écart - un panneau "Beware the beast !" vous prévient qu'un Drake est prêt à vous accueillir. Placé derrière des grilles, il est assez facile à tuer, mais ressuscite dès que vous vous éloignez de l'habitation ou y entrez de nouveau. De deux choses l'une : ou vous en profitez pour acquérir de l'expérience en le tuant plusieurs fois, ou vous faites très attention et prenez en une seule fois tout ce dont vous avez besoin.

A noter : sont dissimulés chez cet homme l'entrée d'un ou deux passages secrets qui mènent à des salles où se trouvent un sac d'ingrédients et des objets magiques. On peut déceler l'existence d'un passage en observant bien la forme de la maison, qui prouve après analyse qu'une salle n'est pas accessible normalement (de plus les contours de la porte sont tracés dans le mur - mais attention, ils peuvent être camouflés par des éléments comme une armoire, un chaudron - que sais-je encore ! A vous de pousser ces fâcheux intervenants pour accéder à la terre promise et vous remplir les poches).

Le quatrième et dernier (à ma connaissance !) se nomme **Nicodémus** et il est de loin le plus puissant. Toutefois, sa maison va se révéler difficile à atteindre et l'on ne pourra y pénétrer qu'avec les sorts que je vous ai recommandé d'acquérir au plus vite (cf. intro). Je vous fournis tout de même sa localisation : **21°N**, **2°E**. Ça se cache en plein milieu d'une forêt très touffue, entre deux bras de rivière, au sud-est de Yew et au nord-ouest de Brittania. Il possède une panoplie de sorts très complète pour les niveaux 6 et supérieurs. Ici aussi, vous allez tomber sur des passages secrets intéressants : dans le mur ouest de la maison et dans la pièce orientée vers le Sud.

Enfin, on peut se procurer d'autres sorts auprès des Wisps, à Yew - quand la nuit est tombée. Ce sont des espèces de globes bleus très gentils. Voici leurs couleurs et leurs effets respectifs (en fait ce sont des potions).

YELLOW	**SOINS**
GREEN	**EMPOISONNEMENT (du buveur)**
ORANGE	**SOMMEIL**
BLACK	**INVISIBILITE**
PURPLE	**PROTECTION**
BLUE	**REVEIL**
RED	**CONTREPOISON**
WHITE	**X-RAYS**

6/ LES TRANSPORTS

Il existe de multiples moyens de transport dans *Ultima 6*, cela va du cheval à la Montgolfière.

Les chevaux

On peut en dénicher un peu partout, je vous conseille de les voler. Un truc en passant : si le nombre de chevaux présents à l'écran ne suffit pas à votre équipe, sortez justement de l'écran (de façon à ne plus voir l'écurie) et revenez peu après - ô surprise, il y en a d'autres tout neufs ! Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez, ça finira bien par marcher et c'est imparable !

Les bateaux

Trois sortes : les radeaux, les canots et les frégates...

◊ Les radeaux sont peu maniables et suivent la direction du vent : je vous les déconseille donc !

◊ Les canots se révèlent pratiques pour accéder aux bras de rivière étroits mais ne permettent pas d'attaquer.

◊ Les frégates, très puissantes, coûtent malheureusement fort cher.

Quelques conseils en vrac

◊ Quand vous avez de beaucoup de personnes dans votre équipe, choisissez-en une et faites-lui quitter le bord en la mettant dans un canot. Ensuite, dès que le besoin s'en fait sentir, **drop** le canot dans le point d'eau où vous désirez évoluer, puis **use** sur ce même canot. Pratique, non ?

◊ On peut réparer les frégates en faisant R jusqu'à ce que la coque arrive à 100 % de protection.

◊ Enfin, dernier petit conseil : il existe deux classes de personnages que j'exécute dès que je les rencontre : les Gargouilles et les Armateurs, que je dépouille ensuite de leurs actes de propriété... A bon entendeur, salut !

La Montgolfière

Voilà une procédure compliquée !

Ce mode de déplacement est fort peu usité en Brittania (Sosaria). L'engin ne se trouve donc qu'à grand-peine. Il faut tout d'abord s'emparer des plans. Ceux-ci sont sur le "**balloonist**". Les renseignements à son sujet peuvent être obtenus à Minoc auprès de Selgamor. Le balloonist est mort et son corps gît dans les tunnels qui dévident leurs couloirs labyrinthiques sous le château de Sutek, sur l'île à l'est de celle de l'Avatar où lapins fous, crocodiles mutants à deux têtes et autres monstruosités prolifèrent à foison.

Pour entrer, mieux vaut envoyer seul le mage de l'équipe (l'Avatar en l'occurrence) avec son anneau d'invisibilité enfilé et les sorts **Télékinésie**, **Unlock Magic** et **Dispel Field** - les autres sorts pouvant également se révéler très utiles. Une fois dans la place, vous allez tomber sur un pont-levis relevé et infran-

chissable en apparence. Quand vous apercevrez le levier qui l'actionne, faites agir Télékinésie sur ce levier. Ensuite, deux voies barrées par un champ d'énergie.... Dispel Field sur l'un d'entre eux.

Avant d'ouvrir les portes, regardez le mur intérieur, enlevez l'épée décorative et Dispel Field sur deux nuages soigneusement choisis - de façon à atteindre les manettes. Laissez la première manette telle qu'elle est (normalement sur la gauche) et inclinez les deux suivantes vers la droite. Puis deux portes magiquement fermées donc : Unlock Magic sur celle qui se trouve à l'extérieur. Avancez jusqu'au fond de la salle, un passage secret vous mènera à un couloir qui vous conduira lui-même à une grande Hydra. Au sud de la salle un passage secret va jusqu'à un escalier qui donne accès aux souterrains. Pénétrez-y et bonne chance ! Le ballonist n'est plus qu'un cadavre. Look sur le corps et vous trouvez les **balloon plans**. Faites **Help** pour revenir chez Lord British, ou si vous en avez la patience, demi-tour.

Les plans ne suffisant pas, il vous faut aussi de la spidersilk (la même que pour les sorts - je sais, c'est très cher...), des cordes, une ancre, un chaudron et un panier spécial. Tout cela coûte un prix fou, alors faites le plein de monnaie. Pour cela, vendez vos équipements superflus (armures de cuir, épées simples etc.) ou agressez un garde. Plus civilisé tout de même, vous pouvez jouer **Picpocket** sur lui... Il reste aussi la possibilité d'aller changer vos pépites d'or chez Lynne, au sud-est du château de Lord British.

◊ On se procure la soie chez les Mages ou chez Zoltan, ou encore dans certain donjon. Facile de bâtir le ballon quand on détient la matière première ? Pas si aisé que ça... La soie doit tout d'abord être réduite à l'état de fil - ce travail peut être exécuté par le discret et efficace **Arbeth**, dans les Paws me semble-t-il. Puis il faut transformer ce fil en un tissu - direction New Magincia chez **Charlotte**. Pour l'assemblage du tissu en un ballon définitif, direction **Marissa** dans les Paws.

◊ Il y a des cordes un peu partout près des embarcadères ou chez le faiseur de cordes, dans les Paws.

◊ L'ancre se trouve chez les Armateurs ou par exemple près de l'embarcadère au nord de Skara Brae.

◊ Le chaudron, dans la plupart des auberges.

◊ Et pour le panier, il faut se rendre chez **Michelle : 34°N, 34°E.**

◊ Je rappelle que pour la soie et le panier, il faut entamer un dialogue assez long, parler des plans et du balloon, et surtout posséder déjà des plans.

◊ Une fois tous les ingrédients réunis, faites **use** sur les plans : Maaaaagique !!! Vous pouvez ensuite transporter le ballon de la même manière que les canots (voir description plus haut). Pour les déplacements, la Montgolfière suit le sens du vent qui est indiqué sur la fenêtre principale. C'est plutôt contraignant, sauf si vous possédez **Wind Change** ou l'éventail magique d'**Utomo** à Yew.

7/ SENS DE LA VIE ET DU JEU

Le but du jeu est exposé clairement dès le début : Il s'agit de chasser les Gargouilles. La difficulté réside dans le fait qu'*Ultima 6* ne se présente pas comme un jeu ordinaire où il suffirait de tuer toutes les Gargouiles qu'on rencontre en un vaste génocide. Ça serait trop facile et relèverait du shoot'em up...

La mission consiste à régler le problème des Gargouilles qui ne cessent de s'échapper de leur monde pour venir envahir le nôtre. L'une d'elles a malencontreusement laissé **Iolo** s'emparer du **Book of Prophecies**, clé de toute l'histoire, puisqu'il est censé exposer la stratégie de conquête des Gargouilles. Ce livre a malheureusement été rédigé dans la langue natale de ces sales bêtes et la traduction ne peut s'effectuer qu'au prix d'un voyage au Lycaeum et en particulier chez Mariah, qui possède une tablette d'argent permettant de traduire le langage des belliqueuses créatures. Comme tout serait trop facile sinon, la tablette est brisée en 2 et Mariah ne peut donc pas tout traduire. Elle explique qu'elle a eu son bout de tablette chez les Gitans - il s'agit en fait de **Zoltan** et de **Penumbra**, qu'on peut aussi rencontrer aussi fréquemment en compagnie d'un jongleur.

Zoltan explique que la tablette avait failli être dérobée par des pirates mais qu'au prix de l'une de ses boucles d'oreille favorites et d'une lutte acharnée, il avait pu conserver une moitié de cette précieuse tablette. Les pirates appartenaient à la bande du fameux **capitaine Hawkins**, décédé depuis un sacré bout de temps. En cherchant au Buccaneers Den, on peut trouver un certain **Homer** qui en sait long, mais refuse de vous dire quoi que ce soit tant que vous n'appartenez pas à la Guide des Voleurs. Pour cela, rendez-vous dans la seule auberge du Den. Et dans la cuisine, débrouillez-vous pour écarter tout le monde et trouvez surtout le chaudron qui dissimule un passage secret menant à la maison du chef de la Guilde. Celui-ci va vous expliquer comment y rentrer : par l'élimination directe d'un autre de ses membres. Il vous indique alors une femme qui commence à les gêner et habite sous les égouts de Brittania (vous voyez ce qui vous reste à faire). Elle réside dans une maison située en plein milieu des tunnels.

Petite aide : sachez que le passage qui permet de parvenir jusqu'à elle est protégé par un piège à loup (ou à ours, au vu de la taille de l'engin), puis par un nuage de poison en forme de bibendum Michelin (Poison Field). Dès quez vous apercevez ces deux éléments (enfin pour le piège dès que vous l'enclenchez), mettez-vous en **solo mode** (vous et l'Avatar) et enfilez un anneau d'invisibilité - car elle dispose d'une armure et d'un casque magiques qu'elle protège avec des **Glass Swords** (ça inflige directement 256 points se dégâts dans la gueule, alors faites gaffe !) La porte est piégée, attention. Quand vous êtes entré, bloquez la porte, soit en déplaçant devant elle un objet, soit avec le sort **Trap**, car sinon la femme se rue audehors et bute tous ceux qu'elle rencontre (si vous n'avez pas bien compris : elle défonce toute votre équipe si celle-ci est visible et pas trop loin). Quand vous l'avez fait passer de vie à trépas, fouillez-la. La ceinture prouve son appartenance à la Guilde : prenez-la et mettez-la. L'armure magique et le casque peuvent être répartis comme bon vous semble mais sachez que les Glass Swords se cassent dès que vous portez un coup. Elles font donc 256 points de dégâts mais une seule fois seulement, avant de se briser. Etonnant, non ? Gardez-les précieusement pour la suite de la résolution de l'aventure...

(A suivre)

AMSTRAD CPC

STRIDER
(envoyé par Sébastien Moulun)

LEVEL 1

Sautez, tuez le bonhomme et abattez le vaisseau. Effectuez une deuxième fois cette opération en tirant 2 fois sur le carré - vous gagnerez ainsi un robot qui vous protégera par moments. Tuez les 2 bonshommes, sautez sur la plate-forme et sautez de nouveau, puis grimpez en flinguant les canons, redescendez de même. Laissez-vous tomber et payez-vous l'homme volant... Collez-vous vite à la paroi de droite, grimpez, sautez, grimpez en flinguant les canons et le bonhomme qui se trouve sur la plateforme. Sautez puis marchez.

Descendez, laissez-vous tomber, avancez vers la gauche, accroupissez-vous et tirez sur le trilaser. Une fois que vous l'avez détruit, laissez-vous tomber une fois de plus.

Enfin, traversez le couloir et anéantissez le monstre de la façon suivante :

s'il se trouve devant vous, sautez-lui par-dessus et tirez par derrière. Agissez selon le même topo deux ou trois fois et vous vous en débarrasserez facilement.

LEVEL 2

Tuez les 3 loups qui se projettent sur les plates-formes. Tirez ensuite 2 coups sur le carré, puis abattez encore un loup, sautez, tirez, encore 2 fois la même action et le boss wolf perdra rapidement la vie. Grimpez, puis regrimpez à la paroi de gauche, sautez sur les plates-formes pour aboutir en haut, marchez et redescendez en évitant les petites boules car ce sont des mines. Sautez vers la droite, en haut, et tuez les 2 bonshommes. Sautez de nouveau vers la droite et montez sur les plates-formes en évitant ou en détruisant les bombes parachutées. Enfin, montez et tuez les 3 guignols qui dansent et l'autre bonhomme. Continuez à avancer...

LEVEL 3

Descendez et tirez 2 coups sur le carré en évitant les piranhas. Sautez et grimpez, puis redescendez sur un bout de plate-forme, et sautez pour atterrir sur la grande plate-forme. Sautez encore, tuez le boomerang man puis sautez à nouveau en tuant le deuxième. Agissez de la même façon pour le troisième et le quatrième. Descendez, montez sur la plate-forme, puis tirez deux fois sur le carré. Avancez, éliminez le boomerang man ; ensuite, laissez-vous tomber, tuez le monstre ; avancez vers la droite et exécutez le deuxième et le troisième monstre.

LEVEL 4

Marchez et tuez les 4 bonshommes là où se dresse une grille. Allez dessus et laissez-vous tomber. Une fois en bas, dirigez-vous vers la gauche et laissez-vous tomber encore une fois. Butez le bonhomme (si vous le rencontrez)., avancez, sautez par-dessus le trou, continuez à avancer, puis laissez-vous tomber. Continuez votre progression et mettez-vous à grimper jusqu'au moment où vous aurez atteint le sommet. Avancez, descendez et avancez encore ; débarrassez-vous des 6 canons et laissez-vous tomber- éliminez la boule, en route pour une nouvelle chute libre et un monstre à escagasser !

LEVEL 5

Avancez, tuez le bonhomme, sautez sur la plate-forme et bondissez cde nouveau vers le haut, à droite. Tirez 2 fois sur le carré, ne bougez plus pendant un instant et sautez de l'endroit où vous êtes pour atterrir en haut, sur la plate-forme. Nouvelle progression, tuez le bonhomme, sautez et montez.

Sautez 3 fois, abattez le bonhomme, puis un autre. Grimpez, abattez encore un autre bonhomme et laissez-vous tomber. Eliminez la boule et laissez-vous tomber de nouveau du côté de la paroi de droite. Avancez, tuez les 2 bonshommes, sautez sur la plate-forme, sautez de nouveau et avancez.

Aargh ! le monstre final... Quand il recule, avancez en tirant ; quand il avance, revenez sur vos pas en tirant car des bonshommes se ramènent derrière vous. Now start your mission !



Pour venir à bout de cet alter ego, montrez-lui qu'il ne peut vous imiter à la perfection - en vous servant de toute l'agilité qu'un karatéka peut déployer et frappez-le avec des savates répétées jusqu'à ce que vous n'en puissiez plus. Après, donnez-lui des coups de pied sans arrêter et c'en sera fait de ce vil copieur.

En bonus, voici un truc pour terminer un tableau trop difficile au jeu *Karaté Kid 2*. Appuyez sur la touche P quand vous combattez.

OOPS UP
(envoyé par Serge Hauswirth)

Voici les 100 codes correspondant aux 100 planètes.

2	**DK51**	35	**DK39**	68	**IPOU**
3	**30FJ**	36	**DGLO**	69	**HGF6**
4	**FL59**	37	**DO49**	70	**FUK0**
5	**Q058**	38	**6P05**	71	**30RT**
6	**FA20**	39	**FO49**	72	**JUEE**
7	**5F6J**	40	**467H**	73	**MIRO**
8	**CKDK**	41	**XPE5**	74	**6ULU**
9	**NF05**	42	**UP9F**	75	**JU68**
10	**D046**	43	**AQ1Q**	76	**RZT7**
11	**40VB**	44	**SO46**	77	**TUP8**
12	**FDL0**	45	**VE96**	78	**KOP9**
13	**V03D**	46	**X94B**	79	**BIWI**
14	**49F8**	47	**E114**	80	**EB01**
15	**WAQD**	48	**D824**	81	**SA3A**
16	**X038**	49	**84DS**	82	**S4A9**
17	**UU09**	50	**S04L**	83	**LA8D**
18	**40FJ**	51	**FOR0**	84	**MUE0**
19	**X03C**	52	**2FF7**	85	**ER7E**
20	**DK49**	53	**R4KG**	86	**NEPT**
21	**G8LD**	54	**39GH**	87	**W8GA**
22	**P49X**	55	**PW04**	88	**PI31**
23	**A0A5**	56	**OEPS**	89	**ZI10**
24	**39V5**	57	**R4G6**	90	**A234**
25	**XPE4**	58	**MF03**	91	**X3Q1**
26	**FE5C**	59	**OW75**	92	**NEC1**
27	**CXE5**	60	**MC90**	93	**GUF7**
28	**32H4**	61	**0OT8**	94	**A349**
29	**PD3O**	62	**TI27**	95	**C5J0**
30	**10GF4**	63	**W3RE**	96	**JH90**
31	**D947**	64	**9O5W**	97	**JUBI**
32	**FD46**	65	**TRP2**	98	**V069**
33	**DK48**	66	**6GI3**	99	**T800**
34	**Z066**	67	**REWQ**	100	4799

SEGA

SPELLCASTER
(envoi de Mallory Mansard)

Au début, le vieil homme vous parle. Allez à Enriku et combattez. Arrivé là-bas vous verrez un homme en train de mourir, parlez-lui. Ensuite retournez à Sunmit. Puis direction Izumo. Faites-y "Look", montrez le plat de spaghettis : un autre type apparaîtra... Dirigez-vous vers Izumo Temple, refaites "Look" et introduisez le doigt dans la fissure de la porte (dans le petit rectangle). Sortez, vous vous retrouvez devant le temple. Faites "Talk" et un homme surgira, avec lequel vous devrez vous battre. Dès que vous l'aurez tué, il abandonnera un charme dont vous devrez vous emparer. Retournez à Izumo et parlez, montrez le plat de pâtes et faites "Take". Puis allez à Summit et discutez avec Daïkak, après direction Attaro Shrine. A cet endroit, faites "Look" et montrez l'épée, faites tout de suite après "Take" : un homme viendra pour combattre avec vous. Après l'avoir éliminé, prenez l'épée, revenez à Sunmit et toujours la tchatche ! Vers Iwato...

A Iwato, vous tomberez sur une vieille dame. Utilisez l'épée : elle se transformera en un monstre que vous devrez anéantir. Allez à l'intérieur pour combattre ensuite. Direction Sunmit et parlez à Daïkak, puis rendez-vous au Kashima Temple. A votre arrivée, nouvelle bagarre... Après avoir éliminé votre adversaire, faites "Look", pointez deux fois sur l'épée et prenez-la - retournez à Sunmit et sans vous attarder, mettez-vous en route pour Shimono Seki. Là-bas, faites "Look" à "Terrain" deux fois. Une fille fera son apparition (chouette !), pointez sur elle. Elle sera emportée par le tourbillon(moins chouette !). Utilisez le sort Hatten et ensuite le sort Makiri. Dès qu'elle se trouvera sur le pont, utilisez le sort Kannon et parlez-lui trois fois. Elle reviendra à elle, continuez à lui parler. Ensuite, allez chez elle, le grand-père vous répondra.

Partez maintenant en mer : vous n'aurez même pas fait un pas que vous vous retrouvez devant une tête de mort. Voici donc le chemin à suivre...

Right, front, left, front, right, front, right - et plongez, vous devrez vous battre contre un joueur de luth. Seul le sort Kannon est capable de le vaincre, ensuite emparez-vous du luth. Après faites cette fois : left, left, left, left, front, battez-vous et après avoir triomphé, emparez-vous du bracelet. Ensuite right et vous vous retrouvez devant une mer agitée : utilisez la lutte et la mer s'apaisera. Refaites right, et vous voilà en train d'affronter un tourbillon. Réutilisez encore le luth - il va cependant se casser, en échange vous obtiendrez des perles, utilisez-les et le tourbillon disparaîtra. Plongez et laissez-vous tomber dans le premier trou, allez jusqu'au bout et vous déboucherez dans un temple où se tiennent deux personnages. Employez le sort Kannon, ce qui vous permettra d'ouvrir un passage qui fera disparaître les deux gêneurs. Une épée va apparaître derrière l'endroit où ils se tenaient : pointez dessus et saisissez-la. Vous tomberez sur une flopée de mecs, faites ce qu'il faut avec votre épée et ils disparaîtront.

Rendez-vous à Sunmit, puis allez à Izumo refaire votre plein d'énergie. Arrivé au Temple, vous devrez disputer un combat contre une femme métamorphosée en dragon. Après cet intermède, rentrez et discutez ferme... Dès que tout le monde aura disparu, ressortez et quoi ? Ben, tous vos amis sont extrêmement fatigués, attaqués par un ver géant - à vous de jouer ! Vous allez encore tomber sur un mec en train de clamser, parlez-lui et il vous donnera une sphère. Prenez-la, bien entendu et causez-lui encore de la pluie et du beau temps. Dirigez-vous ensuite vers le Temple suivant et faites "Talk". Une bonne femme se manifestera, tendez-lui la sphère : elle vous laissera partir. Sur votre route, vous passerez devant un puits, glissez-vous à l'intérieur (attention, le trou en dessous est un trou sans fond... Employez donc le sort Mahiri et allez vers la droite - vous verrez un peu plus loin un rocher fêlé. Mettez votre pied de devant dans la fissure et baissez la manette. Vous vous retrouverez dans une salle, continuez sur la droite et voici le chaudron !

Maintenant, il faut l'ouvrir. Utilisez le sort Indra et montrez le trou qui se trouve en hauteur, puis faites "Take" et prenez le Pot Lid. Remontrez le trou, refaites "Take" et employez la sphère : le chaudron s'ouvrira. Ensuite montrez l'ouverture et glissez à l'intérieur. Fouillez tout, mais vous ne trouverez rien. Retournez ensuite à l'entrée du puits et à votre gauche, bondissez sur une plate-forme. Allez-y et tirez un Fudo dans le mur, puis sautez dans l'ouverture du haut. Vous voilà sorti, dirigez-vous vers la gauche.Vous retrouvez ASAKA ET UTSUHO, parlez-leur et lancez-vous d'un bon pas dans la direction d'Hihokami - je vous laisse réléchir jusqu'à la pyramide. Si vous êtes impatient, voici un code : **qqyqbNirLORRBDj+k00fu0SC**.

Quand vous arrivez devant la pyramide, cherchez un endroit comportant du vert et lancez le sort Fudo. Cela vous permettra de découvrir une entrée cachée... Allez-y et essayez de trouver le "Top of Pyramid". Ressortez et utilisez le sort Makiri, vous vous retrouverez alors au sommet de l'édifice. Mettez le toit, ensuite redescendez et lancez-vous à la

recherche d'une entrée qui adopte la forme de dents de scie - rentrez-y, vous serez alors au cœur de la pyramide. Il va falloir trouver toutes vos armes (il y en a une seule que je n'ai pas trouvée). Si vous arrivez jusqu'à la fin , vous allez vous sentir tout bête devant deux yeux. Pour les plus pressés, voici encore un code bien utile : **GKOG3ZNyadAQgGIThZqdswYC**.

Bon, revenons à nos moutons, dès que vous êtes arrivé à fin, vous vous retrouvez donc devant deux yeux, qui laisseront place à Régina - elle voudra vous tuer : n'arrêtez donc pas de lui parler... Vous devrez vous battre ensuite contre le démon. Puis retournez à Sunmit, pour repartir pour la porte d'Underworld. Cette porte est gardée par un homme, présentez-lui l'épée et il vous dira d'entrer. Parlez-lui et après entrez. Apprêtez-vous à partir pour Mitsy Crossing : le ferryman dormira et revenez voir le gardien qui vous dit de vous rendre à Chizu Se. Vous vous y propulsez et commencez à parler, faites "Look" et montrez la bouteille - elle vous la donnera. Faites "Talk" et récupérez vos points de vie. Repartez pour Misty Crossing, utilisez le nectar deux fois et direction Yomotsu. En cours de route, pénétrez dans le trou de l'arbre, c'est le domaine d'un petit monstre qui se mettra à vous faire des misères. Présentez-lui l'épée et il se calmera. Sortez et continuez votre chemin jusqu'aux premiers escaliers - grimpez-les et vous tomberez sur un chien de garde, retournez donc voir le petit monstre qui vous dira de vous rendre à Toki Field pour obtenir la harpe. Allez-y. A Toki Field, vous parviendrez devant un rocher, placez votre doigt dans une des petites fissures, ensuite allez parler à Ferryman qui vous donnera une rame. Utilisez-la et prenez la harpe. Rendez-vous à Chizu Sea et jouez un air, Toyo vous apprendra à en jouer. Retournez voir le chien et jouez de la harpe - un homme apparaîtra : parlez-lui. Encore une fois demi-tour vers Mitsy Crossing - parlez et battez-vous. Si vous triomphez, vous obtiendrez l'épée de Fury. Retournez voir le vieil homme et montrez-nous l'épée.

Allez voir le petit monstre qui vous dira d'aller au rocher, continuez jusqu'au bout du chemin, où vous arriverez à une grotte. Entrez-y, vous trouvez un piédestal sans épée. Placez-y celle de Fury et vous découvrirez un passage. Enfilez-le et battez-vous : si vous gagnez, vous aurez le miroir. Retournez voir Kaanmi et donnez-lui le miroir. Vous reviendrez ensuite à Sunmit, pour vous diriger ensuite vers Kashima. Une fois là-bas, utilisez l'épée à branches que vous obtiendra Daïkak - la pierre se détruira pour ouvrir l'accès à un trou et vous aurez en face de vous 8 têtes de dragons. Employez le miroir et ensuite l'épée de Kusanagi. Vous serez prêt alors à combattre contre le serpent lui-même. Il faudra cependant anéantir quatre de ses gardiens avant de parvenir jusqu'au Maître Vous gagnez... et c'est la fin.

Voici un code qui vous permettra de thésauriser 999 points de magie - le maximum : **uuumH3sJSzWWmsNMoCSNXd8C**.

ST

GOLD OF THE AZTECS
(envoi anonyme)

Premier écran
Après avoir coupé votre parachute, traversez tout l'écran sans vous arrêter.

Deuxième écran
Restez au bord de l'écran, accroupissez-vous, videz un ou deux chargeurs. Remettez votre revolver et avancez en évitant les noix de coco que vous lance le singe.

Troisième écran
Restez au bord de l'écran, faites trois sauts (flèche à droite, en haut) et quand le vautour remonte, avancez à petits pas.

Quatrième écran
Tirez vers le bas en diagonale sur les trois petits serpents (attention, surveillez le chargeur pour n'avoir pas à recharger quand le serpent arrive !), rangez votre revolver, faites un grand pas et tirez sur le grand serpent. Puis rangez votre revolver.

Cinquième écran
Tirez sur le casque du conquistador (l'épée tombera), vite, rangez votre revolver... Avancez, dès la fin de l'écran faites un grand saut périlleux (flèche à droite, puis en haut à droite) car le pont s'effondre.

Sixième écran
Dès l'arrivée de l'autre côté, abaissez-vous, et quand le vautour remonte, avancez.

Septième écran
Abaissez-vous, videz un chargeur, rangez votre revolver et avancez.

Huitième écran
Tirez en position debout 5-6 balles, abaissez-vous. Videz un ou deux chargeurs, rangez votre revolver et avancez.

Neuvième écran
Abaissez-vous, videz un ou deux chargeurs. Rangez votre revolver et avancez.

Dixième écran
Faites deux grands pas, abaissez-vous, tirez 4-5 balles. rangez votre revolver. Choisissez la quatrième icône avec la barre d'espace. Ramassez l'objet, poussez le levier (la porte qui figurait à l'écran n° 7 est maintenant ouverte !) puis avancez.

Retour au neuvième écran
Abaissez-vous, videz un ou deux chargeurs, rangez votre revolver et avancez.

Retour au dixième écran
Abaissez-vous, videz un ou deux chargeurs, rangez votre revolver et avancez.

Retour au septième écran
Abaissez-vous, videz un ou deux chargeurs et rangez votre revolver. Avancez, regardez au fond de l'écran en face de la porte et avancez et...

Onzième écran
Descendez de l'échelle, avancez jusqu'au bord et sautez (flèche en haut, à gauche) dès que les cendres de l'autre côté sont tombées. Avancez vite, regardez au fond de l'écran en face de l'échelle. Avancez et descendez l'échelle

Douzième écran
Dès l'arrivée sur la passerelle, sautez (en haut, à droite) de l'autre côté (car la passerelle s'abaisse)...
J'arrive à sauter sur la petite terrasse en pierre, mais j'y reste bloqué. Que faire ?

DEJA VU 2
(envoi anonyme)

Tout commence dans la salle de bains...

◊ Prendre les vêtements.
◊ Prendre la bouteille.
◊ Regarder dans la chemise.
◊ Prendre le paquet de cigarettes.
◊ Regarder dans le pantalon.
◊ Prendre le portefeuille.
◊ Prendre la clé.
◊ Prendre une serviette.
◊ Mettre les vêtements (operate + sortir).
◊ Sortir.

Dans la chambre
◊ Prendre le coussin de gauche.
◊ Ouvrir le tiroir de la table de nuit.
◊ Prendre la Bible.
◊ Ouvrir le tuyau entre les deux bureaux.
◊ Prendre le papier.
◊ Ouvrir la boîte d'allumettes qui se trouve sur le bureau.
◊ Prendre le dépliant.
◊ Ouvrir le dépliant.
◊ Sortir.

Dans le couloir
◊ Ouvrir les portes en face de vous.
◊ Ne pas monter dans l'ascenseur.

Dans le salon
◊ Prendre tout sur la table.
◊ Prendre le vase à droite.
◊ Aller à droite.

A l'entrée du casino
◊ Donner un billet de 10$ à la fille.
◊ Aller à droite...

Dans le casino
◊ Chercher Rudy Kowalski.
◊ Montrer la feuille au croupier.
◊ Quand un croupier vous cligne de l'œil, parier.
◊ Pour avoir plus de cartes, faites hit + self.
◊ Ne pas parier plus de 6 jetons à la fois.
◊ Ne plus parier quand il part.

Dans la gare
◊ Aller à droite.
◊ Regarder le tableau.
◊ Prendre un dépliant.
◊ Aller dans l'allée correspondante à Chicago.
◊ Entrer dans le train et donner 20$ à l'homme.
◊ Regarder la chaise en diagonale avec vous.

Dans la gare de Chicago
◊ Donner 25 cents à l'homme qui se trouve près du kiosque à journaux et prendre une revue.
◊ Sortir.
◊ Prendre le taxi.

Dans le taxi
◊ Le conducteur est sourd.
◊ Montrer l'adresse au conducteur (operate).
◊ Une fois rendu, sortez.

Dans votre appartement
◊ Entrer.
◊ Débarrer la porte du fond.
◊ Entrer.

Dans le couloir
◊ Ouvrir la première boîte aux lettres.
◊ Prendre les lettres.
◊ Ouvrir les lettres.
◊ Garder les lettres et les enveloppes séparées.

Dans le taxi
◊ Demander au conducteur d'aller au Joe's Bar.

Au Joe's Bar
◊ Aller dans la ruelle.
◊ Monter l'escalier de secours.
◊ Oter la première planche.
◊ Entrer dans la chambre.
◊ Remarquer le téléphone.
◊ Prendre la clé.
◊ Sortir.

SHADOW OF THE BEAST
(envoi de Cyril Chevalier)

TRUCS ET ASTUCES

Astuce n° 1
Pour obtenir une plus grande énergie (supérieure donc à 12), il faut taper : **+** et **Enter**. Ensuite, bien appuyer **F3**, **F4**, **F5**. Vous aurez alors 30 points de vie. Renouvelez cette opération dès qu'il ne vous reste plus qu'une quantité alarmante d'énergie. Si vous voulez procéder en toute sécurité, mettez votre "Beast" à l'abri des hordes ennemies.

Astuce n° 2
Chemin effectué par la Bête...
◊ Le tronc d'arbre "Home".
◊ La Bête doit ressortir par le puits après avoir nettoyé les sous-sols (ou l'intérieur du tronc d'arbre).
◊ Elle doit aller au château.
◊ Puis gagner les profondeurs du même château.
◊ Ensuite, elle ressort du château et reste dehors jusqu'à la fin du jeu.

Les objets
◊ Les 2 clefs : 1 pour le puits ; l'autre pour ouvrir le champ magnétique qui se trouve dans le château.
◊ La boule bleue est un pouvoir qui permet d' envoyer un bouclier.
◊ La potion enfermée dans un faisceau d'énergie bleue permet d'accroître la force de frappe de la Bête. Elle détruit le monstre au grand bec qui défend l'entrée du puits.
◊ Le fusil sert à tuer le dragon à trois têtes.
◊ La torche éclaire le château.
◊ La clef à molette permet de désactiver le champ magnétique qui barre le chemin dans le château.



AMSTRAD ET MICRO NEWS



L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.**

A retourner à MICRO NEWS, 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris

Nom :..**Prénom :**............................
Adresse :...
Ville :..**Code postal :**............................
Type de machine possédée :..**Age :**.........

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

PETITES ANNONCES GRATUITES

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 couleur avec 45 jeux (Robocop, Dragon Ninja, R-Type etc) + pistolet + emballage d'origine + joystick Prix 2 300 F sur Paris et banlieue uniquement **Julien Leroux, 118, avenue Jean-Jaures, 75019 Paris Tel : 42.39 65.77 a partir de 18 h**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur avec nombreux jeux (environ 300) revues, manuels, joysticks Le tout 2 450 F **Samuel Garrin, 2, rue du Barreau, 59650 Villeneuve-d Ascq. Tel. : 20 91 42 81**

Vds CPC 6128 couleur + digitaliseur Ara + synthe vocal + nombreuses disquettes + joysticks + super cadeaux Valeur neuf + de 12 000 F Vendu 6 900 F a debattre **Jérôme Leyssenne, 18, rue Jules-Massenet, 94300 Vincennes Tel : 48 08 00 13.**

Vds CPC 6128 couleur + adaptateur TV + radio-reveil + bureau + revues + news (Double Dragon Licence to Kill WEC Le Mans, Rick Dangerous) + 2 joysticks + manuels + Discology + jeux Tres bon etat Prix 3 200 F **Sebastien Bertocchi, 3, rue des Ormes, 91430 Igny Tel 69 41 88 34**

Vds moniteur couleur pour CPC 1 000 F Vds tuner TV + télecommande 1 000 F Vds synthe vocal 2x10 watts 300 F Crayon optique pour CPC 464 100 F Moniteur couleur 500 F DD1 + 30 disks 1 200 F Originaux disks et K7 entre 50 F et 80 F **Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny Tel : 60 07 11 68**

Vds CPC 6128 couleur + joysticks + 60 jeux Prix 1 500 F **Rodolphe Chagnet, 12, avenue Paul-Doumer, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tel : 43.09 26 74.**

Vds jeux pour CPC 464 sur K7 Le Compil (Le Monde de l'Arcade 12 jeux exceptionnels fantastiques, Gold Silver Bronze) 2 jeux sur disks 200 F piece **Fernando Moreira, 13, rue du 11-Novembre, 43000 Le Puy Tel 71 05 22.53**

Vds jeux originaux pour CPC 6128 Tennis Cup, Tintin sur la Lune Ghostbusters 2 Chuck Yeager s Barbarian 1 et 2, Indy 100 F piece Enduro Racer et Turbo Out-Run 50 F pièce **Thomas Findji, 218, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tel : 47 49 01.14**

Vds CPC 6128 + housse de protection + revues + Discologie (editeur copieur) + 55 jeux (Tennis Cup) Le tout 3 500 F **Marco De Corcini, 22, avenue Parmentier, 75011 Paris Tél. 43 57.87 40**

Vds CPC 464 couleur + adaptateur TV-radio-réveil + 3 manettes + 100 jeux + manuel + câble minitel Le tout en excellent etat 2 000 F Vds egalement jeux pour CPC K7 Cherche jeux Nec (F1 Circus surtout) **Christophe Lavaut, 21, allee Veuve-Lindet-Girard, 93390 Clichy-sous-Bois**

Vds CPC 464 monochrome + mode d'emploi + 50 jeux + manette Speedking neuve Le tout 1 200 F **Raphael Dutrou, 23, rue de Gravigny, 91380 Chilly-Mezarin. Tel : 69.34 60 29**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + 20 jeux (Harricana California Games etc) + meuble Tres bon etat 3 500 F a debattre **Laurent Picone, 32, allee des Bourseaux, 95000 Jouy-le-Moutier. Tel 34 43 73.20**

Vds ensemble Amstrad CPC comprenant un moniteur couleur + joystick + 80 jeux (dont Shinobi Ghostbusters 2, Double Dragon Crazy Cars 2 etc) + bureau informatique + adaptateur télé + une megasurprise Prix 3 500 F **David Constant, 5, rue des Acacias, 69680 Chassieu. Tel : 78 90 44.76.**

Vds jeux CPC 6128 Circus Games Red Heat, Volley Ball Fighting Soccer compilation 7 jeux Prix de 100 F à 150 F ou le tout 400 F **Julien Gendre, 19, rue de Boissy, 94370 Sucy-en-Brie Tel. 45.90.97 84**

Vds jeux originaux sur K7 pour CPC 464 (+ de 150 dont news Beach Volley Altered Beast Robocop etc) et plein de compils Liste contre un timbre sur demande Prix de 30 F a 80 F **David Thomas, 285, rue François-Meriaux, 59150 Wattrelos. Tel 20 80.44 70.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + lecteur K7 externe + extension + docs + livres Basic + logiciels dessin + traitement de textes + Discology 5 + kit de telechargement + 250 jeux 3 000 F **Nicolas Denizet, 22, cours P -Fresnay, 92160 Antony Tél. 46 66.95 56 region parisienne**

Vds jeux pour CPC 6128 Batman, Indy Les Vainqueurs, Les Justiciers etc Prix 75 F la disquette **Julien Capdevielle, bld du Martinet, residence Nelly, escalier B, 65000 Tarbes Tel 62 36 35.41**

Vds CPC 6128 couleur + revues (Amstar etc) + housses + 50 disks (une centaine de jeux) + OCP Art Studio (DAO) Le tout 2 400 F en tres bon état et revise **Olivier Gerard, 71, rue de Franceville, 93220 Gagny Tel 43 86 13 31.**

Vds CPC 6128 couleur + 35 disks + jeux + utilitaires + joystick + livres + revues + câbles lecteur K7 + câble hi-fi + boîte de rangement. Le tout 2 500 F à debattre **Marc Cudelou, 153, avenue de la Republique, 94800 Villejuif Tel : 46 77 65 39**

Vds CPC 464 monochrome etat parfait avec environ 40 jeux Le tout 1 500 F à debattre **Christophe Richard, 57 bis, rue de la Commanderie, 54000 Nancy Tél. : 83 90 26 44**

Vds CPC 6128 + imprimante DMP 2000 + synthe vocal + joystick et doubleur + 300 jeux et utilitaires + livres Prix 300 F Region Marseille **Christophe Picatto, 93, rue Kleber, 13003 Marseille Tel 91 64.36 81 entre 18 h et 20 h sauf le week-end**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + 26 jeux Le tout en bon etat 2 800 F à debattre Valeur 3 500 F **Thomas Bastin, 44, avenue des Ramiers, 93360 Neuilly-Plaisance Tel 43 00 32 49 apres 17 h 30**

Vds jeux pour 6128 Hacker Mirage Mag 300 F piece Adv OCP Art Mentel 150 F piece Supreme Challenge 100 F Livres Graph et son créez vos jeux d'aventure 70 F pièce **Maxime Coureaud, 1, rue Paule-Audubert, 02170 Le Nouvion-en-Thierache Tél : 23.97 01.42 après 19 h**

Monsieur Bocuse vous fait dire qu un **thym** comme le sien ce n'est pas vous qui l'aurez

Vds K7 pour debutants avec des jeux utilitaires 30 F **Phonethip Saysithdeth, 10, allée Michel-Ange, 95500 Gonesse**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + doubleur + 3 joysticks + nombreux jeux Le tout en tres bon etat 2 600 F **Sebastien Laurence, 32, rue Baudin, 92400 Courbevoie Tel. 47 89 12.45**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + La Bible du Programmeur + joystick Prix 3900 F **Mederic Saget, 4, rue du Fbg-d'Yonne, 89380 Appoigny Tel : 86 53.20 83**

Vds CPC 6128 couleur + 1 manette + revues (12) + manuel d utilisation + nombreux jeux (180) etc Valeur 6 900 F Vendu 2 600 F **Cyril Duval, 9, rue de la Haute-Bercelle, 77300 Fontainebleau. Tel 64 22 84 46.**

Vds CPC 6128 couleur + 60 disks + 10 K7 + magnetophone + manette de jeux en parfait etat. Prix 3 200 F a debattre **Mickaël Chocteau, 7, rue des Pinsons, 61200 Argentan Tel . 33.67 61 06**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur DD1 + 2 joysticks + manuel + revue + 100 jeux (disks + K7) 2 500 F **Stephane Lucas, 36, rue Carnot, 92300 Levallois-Perret Tél 47 58 46 15 apres 18 h 30**

Vds tablette graphique (Graphiscop 2) pour CPC 6128 + disks + notices en français 500 F seulement + port Recherche livre clef pour Amstrad 100 F maxi **Bruno Gengembre, route de Cercy la Tour, 58110 Biches. Tel 86 84 94.94 apres 20 h**

Vds CPC 464 couleur emballage d'origine + lecteur disks DD1 + 3 joysticks avec doubleur + housses + carte Fodos + tuner TV + câble 2 50 m) + manuels + azimutage K7 + 70 jeux Valeur 10 000 F Vendu 4 000 F **Laurent Vannier, 55, bld Barbes, 75018 Paris. Tel : 42 52 45.47 le soir.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + nombreux jeux + joystick Le tout 1 000 F **Tony Raoult, 25, rue de l'Anjou, 53200 Château-Gontier Tel 43 70 27.77**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disks + 2 joysticks + kit de teléchargement + nombreux jeux + revues + 4 livres Le tout 3 000 F **Gildas Belay, 3, rue de la Gare, 44110 Erbray. Tel. 40 55.09.99.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 20 disks dont Discology 5 0 + jeu original de Strider + pistolet + dedoubleur de joystick + manette Sega En cadeau jeu électronique Donkey Kong Le tout 3 000 F a debattre **Sophéar Bun, 5, allee Gabriel-Faure, 93140 Bondy. Tel 48 48 56 02 de 18 h a 20 h**

Vds digitaliseur Ara pour CPC 6128 800 F Crayon optique 6128 200 F Kit de teléchargement + jeu telecharge 50 F **Fréderic Imbert, 17, rue Courbet, 58160 Imphy. Tél : 86 68 72 45.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + tuner TV 6 chaînes + meuble Amstrad + 100 jeux + traitement de texte + 4 logiciels utilitaires + guide L'ensemble 3 500 F **Maxence Moutet, 72, avenue Michelet, 93400 St-Ouen Tel 40.10.86.14 apres 18 h**

Vds CPC 464 couleur (fin 88) + lecteur de disks neuf achete en fin 89 + 80 jeux Vente pour cause d achat d un Atari ST Valeur 6 500 F Vendu 4 000 F à debattre **Jean-Marc Taurel, château St-Cyr, bât "Les Muriers" , avenue Eleon, 13010 Marseille Tel : 91 35.40 49.**

Vds lecteur 5"1/4 double face pour CPC + jeux et utilitaires Vds CPC 464 + moniteur GT65 + lecteur 3" DD1 + environ 350 jeux et 22 utilitaires (Disco 51 Calcumat, Wordstar, Datamat etc) + revues + tres nombreux accesoires et périphériques **Michaël Egiziano Tel 92 31 53.97**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + manuel d'utilisation + livre 'Trois étapes vers l intelligence artificielle + 30 disks soit 80 jeux (Batman 1 et 2 Crazy Cars 2 Robocop etc) + 2 manettes Le tout 2200 F **Stéphane Zardini, residence des Leguieres, bât L1, 95150 Taverny Tel : 39.60 15.86 apres 19 h**

Vds CPC 6128 mono avec 14 jeux originaux (les plus grands hits) + adaptateur téle 2 100 F **Damien Trémollet, fbg St-Jean, 07170 Villeneuve-de-Berg. Tél : 75.94 73 20**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur DD1 + 2 joysticks + doubleur + synthé vocal + kit de téléchargement + revues + très nombreux jeux K7 et disks Tres bon etat 3 500 F **Thibault Deflers, 5, avenue de l'Ile-de France, 91380 Chilly-Mazarin Tel : 69 09 47.71**

Vds CPC 6128 couleur + revues + nombreux jeux et utilitaires + imprimantes DMP 2160 + kit + tuner + 2 joysticks + kit de telechargement Le tout en tres bon etat 4 500 F **Eric Jacek, 228, rue de Courcelles, 75017 Paris Tel : 42 27 68 92**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disks DD1 + tuner TV + joysticks + nombreux jeux et utilitaires + bureau Le tout 3 500 F ou échange contre Atari 1040 STF + moniteur monochrome **Erwan Simon, 3, rue des Marais, 79000 Niort. Tél. : 49.79.02 38.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + doubleur + environ 70 jeux (Shinobi Operation Wolf, Thunderbolt etc) Le tout en tres bon etat 3 000 F Urgent ! Vds aussi lecteur disks (464) en très bon etat et tres peu servi Valeur 1 600 F Vendu 990 F a débattre **Ludovic Thibault, 5, chemin des Pres, 59420 Mouvaux Tel 20 26 94 11**

Vds CPC 464 + lecteur de disks + manuels + 2 copieurs + 2 disks vierges + 82 jeux (news) dont R-Type Basketmaster Prix a debattre **Sébastien Kurzeja 37, rue Pasteur, 77360 Vaires-sur-Marne. Tel : 60 20 40 39**

Vds CPC 464 + moniteur monochrome + nombreux

jeux Le tout 2 000 F **Alexis Massard. Tel. : 47.37.61 67**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks (Jet Fighter + Phasor One) + câble magnéto + nombreux jeux + nombreuses revues Le tout 2 300 F **Pierre Kerezovic, 18, chemin du Mesnil, 78820 Juziers Tel 34.75.66.23**

Vds CPC 6128 couleur + 96 jeux dont Shadow Warriors, Ninja Spirit, Super Hit, X-Out Operation Wolf et plein d'autres news + doubleur joystick + 2 joysticks + copieur + utilitaires + boîte de rangement 3 000 F **Rubin Tal Tél. : 87.21 26.14**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 57 disks + revues + manuel + joystixck 3 300 F a debattre **Alexandre Dumenil, 3, rue de la Chine, 75020 Paris. Tel : 46.36.42.40.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick autofire + pistolet Light Phaser + 140 jeux et logiciels (Double Dragon, Tennis Cup Barbarian 2 etc) + copieur Explorer (Discology) Le tout en excellent etat 3000 F avec manuel **Jocelyn Saget, 20, allee du Bois-Deve, 91080 Courcouronnes Tel. : 60 79 10 29**

Vds CPC 464 couleur + lecteur disk DD1 + joystick + jeu + boîte de rangement Le tout 2 500 F **Pierre Bibard, 4, allee Maryse-Hilsz, 94550 Chevilly-Larue. Tel : 45.47.13 39.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 2 manettes + 120 jeux + manuels Le tout en excellent etat 1 500 F **David Marchand, college "Le Calloud", 38110 La-Tour-du-Pin Tel. : 74.97 01.77 de 17 h 30 a 19 h**

Vds CPC 464 monochrome + manuels + K7 initiation + jeux + cordon pour branchement de 2 manettes Prix 1 000 F **Stephane Morel, 17, rue Jean-Jaures, appt 10, 28300 Mainvilliers Tel. 37 36.32 99**

Vds CPC 6128 couleur en très bon état + tuner TV + 3 joysticks + 50 jeux **Claude Debarre, quartier de l'Eglise, 38200 Senpaize Tel · 74 57 01 47**

M etant fait avoir au tournant **négocie un virage**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + boîte de rangement + 38 jeux + copieur + manette de jeux Le tout en tres bon etat 3 000 F **Laurent Chastel, 9, résidence de l'Dree-du-Bois, 78260 Acheres Tel. 39.11 44 79**

Vds CPC 464 + extension de mémoire 64 Ko avec ecran monochrome et lecteur disk + une cinquantaine de jeux sur K7 et disks 2 200 F Tres bon état **Edouard Bresson, 3, allée des Bois-Fleuris, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tel 39 19 78 13**

Vds CPC 464 + lecteur de disks + nombreux jeux + 2 joysticks + nombreuses revues + manuel d utilisation + moniteur couleur Le tout en tres bon état 2 000 F **Foued Yenbou, 2, résidence du Val-de-Bieve, 94260 Fresnes Tel : 46.66 25.25 apres 20 h**

Vds CPC 6128 + tuner TV + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + 100 jeux + boîte de rangement + radio-reveil Le tout 5 000 F **Laurent Rigal, 82, rue des Coteaux 95000 Jouy-le-Moutier Tel · 34 43 62 28**

Vds jeux sur K7 originaux pour CPC 464 Envoyez enveloppe **Michel Mantel, 1/42, groupe Renovation Tel : 20 92 95.70**

Vds CPC 6128 couleur + synthé vocal + 75 jeux + lecteur DD1 disk + disks vierges + boite de rangement + souris AMX + tapis + joystick + nombreux utilitaires avec docs (Textomat DBase2) + copieurs + 7 livres Micro Application Valeur 11 000 F Le tout vendu 5 500 F **Jean-Marc Honore, 16, rue d'Aboukir, 92400 Courbevoie. Tel. 43 34.07 28.**

Vds CPC 6128 couleur + 70 jeux dont 30 news (Strider, Vigilante Robocop, Indy 3) + 2 copieurs et un joystick Valeur + de 6 000 F Vendu 3 000 F **Stephane Vidal. Tél 45 25 13 37.**

Vds CPC 6128 couleur (6 mois) + 1 joystick + manuel + 80 jeux dont After Burner Winter Games etc) Prix 3 500 F Imprimante DMP 2160 (neuve) + Textomat 1 500 F Le tout d'une valeur de 7 000 F Vendu 5 000 F Vente separee possible **Benoît Capiod, 118, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. 46 47 45 49**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + logiciels (dessin, copieur etc) + cordon magneto + joystick + disks vierges + livres (manuel + La Bible du CPC + Tout sur le 6128) Le tout 2 000 F en très bon état **Hervé Mitri, sente de la Princesse, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tel : 34.70 99.13 apres 18 h.**

Vds console Amstrad GX-4000 + 1 jeu (Burnin' Rubber) et 2 manettes Etat neuf Prix 890 F ou echange contre console Nintendo avec 1 jeu **Youenn Logeât, Kernon 22720 Plesidy Tel. 96.21 42 36**

Vds CPC 6128 couleur + jeux originaux (80) + manuels + revues Prix 2 500 F Vds tuner TV + télecommande 1 100 F Imprimante DMP 2160 (annee 90) + Textomat 1 000 F Le tout en tres bon etat **Vincent Duprés, 2, rue de Pontoise, 95870 Bezons Tel : 39 47.18 01.**

Vds et achéte logiciels sur CPC 6128 (disks) Liste sur demande **Xavier Coulomb, ancien Chemin de Bras, 83170 Brignolles. Tel · 94.69 22 23.**

Vds CPC 6128 + 10 disks (70 jeux) + manuel + moniteur couleur + 3 joysticks Le tout 2 000 F **Clément Josse Tel. 46.72 06 61.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux 2 500 F a debattre Vds jeux Sega 100 F Echange jeux sur Sega 16 bits Possède Laynos Golden Axe et Super Shinobi contre Strider Batman et Soccer Vds Granzork 250 F ou échange **Kader Haddouche Tel 48 53 23 61**

Vds CPC 6128 monochrome Etat neuf + 2 joysticks + cordon magneto + 15 jeux sur disks et K7 + 46 revues + 10 disks vierges Le tout 2 990 F à debattre **Cedric Arnoux, La Prade, 81660 Pont-de-l'Arn Tel. · 63 61 35.05**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + nombreux jeux + cordon et câble de télechargement + revues Le tout en bon etat 2 500 F **David Margerin, 24, residence "La Fauvette", 77470 Trilport Tel 64 33 30 37.**

Vds CPC 6128 couleur + 170 jeux + 20 utilitaires + nombreux livres + revues + souris AMX + tapis + cordon K7 + Hacker 7 0 + joystick + imprimante DMP 2000 Bon état 4 500 F a débattre Vente séparée possible **Aymeric Marchal, 749, avenue du Pic St-Loup, Le Clos St-Joseph, 34000 Montpellier Tel 67 61 14.04.**

Vds CPC 6128 monochrome + nombreux logiciels (jeux educatifs utilitaires) + livres + manuels + imprimante DMP 2160 avec 2 traitement de texte + papier pour l'imprimante Le tout en excellent etat 2 500 F **Fabien Adam, 136, rue Championnet, 75018 Paris Tél : 42 57 03.75**

Vds CPC 464 monochrome + lecteur de disks DD1 + Mirage Imager + Scanner + nombreux jeux K7 et disks (Captain Blood, Ikari Warriors etc) **Raphaël Cacton, 33, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin Tel 48 44 32.96 le week-end uniquement.**

Vds CPC 6128 couleur + 30 jeux (Ninja Warriors etc) + joystick + livre + boite de rangement Tres bon état. Valeur 5 000 F Vendu 3 000 F **Stephane Jouanne, 55, rue Rouget-de-l Isle, 93500 Pantin Tel : 48 44 64 21**

Vds ou échange jeux CPC K7 Possède Robocop Vigilante Bombjack 1 et 2 Recherche Strider Skate Ball, Impossamole et jeux d aventure (Zombi) **Stephane Herault, 1, avenue de la Gare, 37190 Azay-le-Rideau Tel : 47 45 21 75.**

Vds CPC 464 + lecteur disks + interface + joystick + environ 150 jeux (Beach Volley Red Heat 100% d Or) + revues Le tout en bon état 3 500 F **Fabrice Saffre, 3, rue Maurice-Jacob, 47000 Agen Tel 53 66 92 97.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + environ 50 jeux dont 7 originaux + une manette Quickshot 2 neuve, le tout en bon état 2 500 F **Olivier Bozier, 34, allee de l'Armoise, 78510 Triel-sur-Seine. Tel : 39 70.90 67**

Vds CPC 6128 mono + MP2 + jeux + manette + pistolat + livre Le tout en tres bon état géneral 1 900 F **Guy Conan, 5, rue des Ebisoires, 78370 Plaisir. Tel 30.55.66.57.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux + joystick + console de jeux + 3 jeux Le tout 4 500 F ou echange contre Amiga 500 + moniteur couleur a debattre **Xavier Lancret, 56, rue des Marronniers, 91550 Paray-Vieille Poste Tel. 69.38 49.35**

Trés urgent ! Jeune fille vends CPC 464 + plein de jeux (news et oldies) dont Crazy Cars 2 Dragon Ninja Batman etc Sacrifiés 1 200 F avec une manette et un jeu + manuel Vds aussi console Nintendo avec 2 jeux 950 F **Beatrice Venaut, quartier "La Planque", 13480 Calas Tel : 42 69 02 52**

Vds CPC 464 mono + adaptateur MP2F + lecteur DD1 neuf Le tout 1 800 F Vds nombreux jeux disks et K7 a prix variables Liste sur demande **Stephan Schwede, 406, chemin de Plaisance, 83200 Toulon Tel. 94.89.27 48**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + jeux (Ninja Spirit Star Wars Justiciers 1 etc) + revues 2 000 F **Matthieu Testard, 121, rue Constant-Dutilleux, 59500 Douai Tel. 27 87.51 02.**

Vds nombreux jeux (+ de 400) sur CPC 464 K7 Liste sur demande et joindre un timbre Prix de 20 F à 65 F **Maxime Lange, rue des Chenvieres, 36110 Levroux Tél. 54 35.70 87**

Vds CPC 6128 + lecteur K7 + 200 jeux originaux + joystick + utilitaires + revues Le tout en très bon etat 2 500 F **Luc Dumon, 109, avenue du Puy-de-Dôme, 63100 Clermond-Ferrand. Tel · 73 36 64.66 apres 17 h**

ATARI

Vds Atari 520 STF + 30 méganews (Cadaver, Prince of Persia Nitro, Rick Dangerous 2 Captive Super Off Road etc) + 2 super joysticks + boîte de rangement + docs Valeur 4 000 F Le tout vendu 3 000 F Vds egalement revues et jeux **Nicolas Bouquet, 30, avenue Boccace, 84000 Avignon. Tel : 90.85.66 31.**

Vds Spectre GCR 2 6 SC tout neuf livre avec hard + roms 128 Ko + disks Mac Lit et ecrit plus vite qu'un Mac Compatible ST/STE/Mega Le tout pour seulement 2 500 F **Cedric Jouveshomme 43, rue Berzelius, 75017 Paris Tel. 42 28 79 59**

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick avec rallonge

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 20 janvier 1991)

A RETOURNER A MICRO NEWS - SERVICE P.A., 2 A 12, RUE DE BELLEVUE, 75019 PARIS

NOM : ....PRENOM : ....TEL. :...............................

ADRESSE : ....

....RUBRIQUE : ....

+ imprimante Bull + papier + tapis souris + support avec jeux et utilitaires originaux et disks vierges **Jean-Louis Fouque, impasse Minier, 13190 Allauch Tel : 91 68 28.90 apres 20 h**

Vds console Atari Lynx + 8 jeux (Klax, Slime World Gauntlet Blue Lighting Electrocop Gates of Zendocan Chip s Challenge California Games) Le tout 2 000 F **Patrick Lechatreux, 36, rue Pierre-Loti, 94500 Champigny-sur-Marne Tél. 49 83 85 20 apres 21 h.**

Vds ou échange news pour ST/STE Possede Strider Teenage Queen Rick Dangerous Stormlord Gold of the Aztecs Débutants acceptes **Jerôme Couchez, 8 bis, rue La Fontaine, 62126 Wimille Tel. 21 32 06 15**

Vds moniteur couleur Atari SC 1224 tres peu servi 1 200 F Synthé Yamaha Portasound PSS360 en excellent etat Valeur 1 800 F Vendu 1 000 F **Marc Blase, 7, rue des Cordeliers, 02200 Soissons Tel 23 53 78 67 apres 19 h**

Vds moniteur monochrome Atari neuf 800 F Vds et echange nombreuses news et compils **Jean-Marc Zeller, 26, grande Rue, 90200 Giromagny. Tel 84 29 30 91**

Vds Atari 520 STF DF + joystick + souris + 10 disks (Operation Thunderbolt, Degas Elite etc) Très bon etat general 2 700 F **Olivier Lamontagne 10, rue du Louveau, 28230 Droue-sur-Drouette Tel 37 83 51 17 apres 19 h.**

Vds jeux pour ST a prix cools Achéte écran mono pour ST 400 F maxi **Bruno Dugas, chez J.-P. Gerardin, Pezals, 82160 Caylus**

Vds Atari 520 ST DF + souris + joystick + extension 1 mega + plan Freeboot + environ 50 news + traitement de textes Le tout 3 500 F Vds moniteur couleur 1 600 F **Sebastien Menard, C.R.E.P.S de Montry, 77450 Montry Tel 60 04 83.22 apres 17 h**

Vds Atari Lynx + Blue Lighting + Gates of Zendocan + Slime World + Chips Le tout 1 350 F **Arnaud Labregere 31, rue d'Antony, 87000 Limoges Tel 55 77 54 80**

Vds 520 STE + 20 disks + manette + livres + Midwinter Italy 90 Starblade etc Prix 3 000 F Lecteur 5 1/4 Cumana + 80 disks 800 F Le tout pour 3 500 F Vds aussi synthe Yamaha DX11 + ampli + cables Midi + pied 3 500 F Le tout a debattre **Stephane Delaune, 1, rue Andre Ramand bât. 9, log. 241, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tel 48 69.05 56**

Vds originaux pour STE Maupiti Island B A T F-29 Operation Stealth Flood Triad 3D Mast CSB etc Prix de 100 F a 160 F Discoscopie (3 0) 300 F **Frederic Piron, 189, bld de la Petite-Vitesse, 72200 La Fleche. Tel 43 94 26 85**

Vds Lynx + 6 jeux (California Games Gates of Zendocan Gauntlet Blue Lighting Chips Challenge, Slime World) Valeur 3 000 F Le tout vendu 1 800 F Etat neuf **Georges Bonnamour, 6, rue du Professeur-Tavernier, 69008 Lyon Tél 78 76 31.09**

Vds imprimante Atari SMM804 + Oric Atmos + console CBS + jeux **Philippe Pauleau, impasse St-Exupery, Les Croux-Est, 13800 Istres Tel 42 56.04 24**

Vds console Lynx + Comlynx + California Games + Electrocop Le tout livre dans sa boite d'origine Etat neuf Achete en septembre 90 1 800 F Le tout vendu 1 200 F **Frederic Moullec, 18-20, avenue Raymond-Radignet, 94210 St-Maur-des-Fosses Tél. 48 83 18 66**

Vds 520 STF + moniteur couleur + volant + joystick + utilitaires + 16 jeux + boîte de rangement + prise + logiciel minitel + revues + livre Le tout 4 300 F **Christophe Unterreiner, 6, chemin du Parc, 95230 Soisy sous-Montmorency Tel 34 17 28 18.**

Vds originaux pour Atari Dragon s Lair Space Ace Bar Wild Street 150 F piece Red Heat 75 F B S S Jayne Seymour Their Finest Hour 100 F piece Dragon Ninja Licence to Kill 50 F piece **Frederic Pelanson, 14, rue Rochambeau, 75009 Paris Tel. 48 78 02 67**

Vds jeux originaux pour ST avec boîte et notice Ivanhoe The New Zealand Story et Pac Mania 240 F les 3 Pas de vente séparee **Fabrice Bon, 14, allee Henri-Barbusse, 93320 Les Pavillons-sous-Bois Tel 48 48 79 75**

Dermatologue voudrait s associer avec guide chamoniard pour soigner des **crevasses**

Vds Atari 520 STF + 2 joysticks + souris + 82 jeux et utilitaires dont plein de news + moniteur couleur + bureau special pour ordinateur Le tout en tres bon etat 4 200 F + tapis souris Valeur 7 500 F **Frederic Pierre, 11, rue Linne, 75005 Paris Tel 45 35 77 58**

Vds extension 512 Ko pour 520 STE (2 barrettes Simm) 200 F les deux **Eric Delumeau, 16, rue de Liepvre, 67100 Strasbourg. Tel : 88 84 92 17**

Vds 520 STF DF + 170 disks (démo utilitaires etc) + moniteur couleur + 3 joysticks + Multiface ST + cable connection chaîne + tapis souris + livres + selecteur de faces + doubleur joystick + lecteur SF externe + câbles Midi 4 000 F **Frederic Bonnet, 1, impasse du Languedoc, 31270 Frouzins Tel 61 92 51 57 apres 18 h si possible**

Vds 520 STF + moniteur 1425 SC + manette + nombreux jeux + news (Shadow of the Beast Midnight Resistance Extase Turrican) **David Chomarat, 10, rue Ordener, 75018 Paris Tel 42 09 42.70**

Vds jeux pour ST 100 F pièce Possede Fred Space Harrier 2 Bad Company Ghost'n Goblins, Les Voyageurs du Temps Ghouls n Ghosts **Fabrice Bonannu, 11, bld des Mûriers, 94210 La Varenne-St-Maur. Tel : 42.83 13 84**

Vds drive Cumana 3 1/2 600 F Simulateur de vol Bomber (original) 190 F Cherche demos **Xavier Joanne, 25, rue Hermel, 75018 Paris Tel 42 51 08 85 le soir**

Vds Atari Lynx + 10 jeux + ComLynx + accus + chargeur et garantie 6 mois 2 300 F Urgent ! **Guillaume Chavangne, 15, quai Paul-Doumer, 92400 Courbevoie Tel 47 89 16 14**

Vds originaux Atari STF Posséde Fetiche Maya Chase H.Q Read Heat, Voyager HKM Back to the Future 2, Rugby Simulator Bio Challenge etc) **Gilles Dambrain, Agence maritime Rambaud, 36, rue des Fillettes, 92300 Aubervilliers, BP 161 Tél 48 34 92 83 apres 20 h**

Vds logiciel de musique original pour débutants ou confirmes FM Melody Maker pour 520 STF/E Prix dement ! **Bertrand Lozay 26, rue Alain-d'Argentré, 35370 Argentre-du-Plessis Tel . 99 96 64 60**

Vds Atari 520 STF DF nouvelles roms + souris + joystick + disks + livres + jeux + Peritel Le tout en tres bon état 2 700 F **Jerome Bracco, 2 bis, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris**

Vds 520 ST + 2 manettes + souris + tapis + nombreux jeux (F 29 Cadaver Midnight Resistance Turrican Kick Off 2 etc) + boîte de rangement. Prix 2 500 F **David Lai, 29, rue des Gravilliers, 75003 Paris Tel : 42 78 28 40**

Vds SF DF 1 Mo + Star LC 10 noir et blanc + drive externe DF 5"1/4 + Freeboot + ST Replay 4 + câbles disks joysticks etc Cede 5 000 F Avec moniteur couleur 6 800 F **Dominique Sourd, 4, hameau des Hirondelles, 91200 Athis-Mons Tél : 69.84 77 36**

Vds Atari 520 STF + joystick + souris + environ 100 disks (utilitaires et jeux) + docs + notices Prix 2 500 F **Philippe Atteïa, La Begude-Sud, bât F, 13013 Marseille Tel 91 66.33 09**

Vds Atari 520 STF avec écran couleur + souris + manettes + jeux Le tout en tres bon etat 4 000 F **Alexis Direr, 21 ter, rue de Montreuil, 94300 Vincennes Tél 43 65 40 68 entre 19 h et 21 h**

AMIGA

Vds Amiga 500 + moniteur couleur 1084 S Le tout sous-garantie (achete en sept 90) + logiciels (Beast Kick Off 2) + joystick Le tout 4 500 F **Franck Felix, 1, clos de la Sergenterie, 27620 Gasny Tel 32 52 94.23**

Vds Amiga 500 + 1084 couleur (très bon etat) + Beast + Unreal + Hard Drivin' + Les Voyageurs du Temps Le tout 5 500 F à débattre **Arnaud Desarmes, 5, rue de Franconville, 95200 Cormeilles-en Parisis. Tel. : 34 50 24 43**

Vds Amiga 500 (août 88) drive change + TV 37 cm servant uniquement de moniteur 3 700 F Prix ferme Avec extension memoire 512 Ko 4 100 F ou 5 000 F avec drive 1010 **Alain Toustu, 10, Château d Eau, 91130 Ris-Orangis Tel 69 06.02 29**

Vds Amiga 500 + 80 jeux utilitaires et disks vierges + revues + joystick Prix 5 000 F a debattre Vds CPC 464 + moniteur mono + 10 jeux 1 000 F **Sophie Gauthier, 74, rue Aristide-Briand, 90300 Offemont Tel 84 26 10 95**

Vds C64 C neuf + Péritel + lecteur disks 1541 état neuf emballage d origine + docs + cours autoformation Basic 2 200 F **Didier Catherine, 116 bis, bld de la Republique 78400 Chatou Tel. 39 52.71 14 après 19 h**

Vds ou echange news sur Amiga 500 **Frederic Masson, 7, rue des Champs 67130 Russ Tel : 88 37 14 54**

Vds disque dur Commodore A590 20 Mo pour Amiga 500 encore 9 mois sous garantie Acheté 4 740 F Vendu 2 900 F Vds également 80 originaux avec docs pour Amiga 80 F piece **Thierry Meurgues, 6, La Grande Souche, 36170 St-Benoit-du-Sault Tel . 54.47 67 87**

Vds A500 + souris + câble Peritel + livres + jeux (Beast Justiciers 1 et 2 Ninja Warriors Fred P O W etc) Le tout 2 800 F **Frederic Robert, 10, rue Toullier, 75005 Paris Tel 43 54 58 53**

Vds originaux sur Amiga a prix raisonnables Urgent ! Si possible sur Paris **Gregory Raucher, 35, rue Leon-Frot, 75011 Paris Tél 43 48 07.85**

Obséde mégalomane recherche **mammouth gonflable**

Vds jeux originaux pour Amiga 500 F-29 Fire and Brimstone Chess 2150 120 F Unreal + Pac Mania, Battle Squadron Strider, Turrican The Plague Ultimate Golf Projectyle 160 F piece Ninja Warriors 90 F Assembleur DevPac 2 400 F **Samuel De Faria, 37, avenue Stalingrad, 78260 Acheres Tél 39 11 18 11**

Vds originaux pour Amiga avec boîtes et notices Manchester United TieBreak, Italy 90 Champions) Prix 150 F le disk Fighting Soccer sans boîte à 50 F **Emmanuel Cacouault, résidence Rimbaud, bloc 1, appt 78 33400 Talence**

Vds news et oldies sur Amiga Région parisienne **Anne Tel. 47 00 78 40**

Vds De Luxe Paint 3 avec Animation 90 achete 990 F Vendu 600 F ou échange contre PC Engine Nec **Christophe Coray, Keraalle- d'en-Haut, 29700 Plomelin Tél 98 55 07 95**

Vds C64 nouveau + lecteur 1541 + imprimante MPS 803 + cartouche Freeze Frame + 150 disks + 10 originaux Le tout 4 000 F a debattre Offre 2eme lecteur 1541 + télé couleur C64 ancien + 1541 + 200 disks + 30 originaux 3 000 F Les deux 6 000 F **Jean-Louis Goisiard, cite Kerscaven, 56310 Bubry Tel 97 51 31.23**

Vds C64 + lecteur K7 + Power Cartridge + transfo Le tout 5 500 F **Richard Briabant, 8, rue de la Solidarite, 4300 Waremme Tel 019 32 55 74**

Vds C128 + lecteur disks 1541 + 2 joysticks + nombreux originaux (FS2 Gunship Echelon etc) + nombreux utilitaires (Jane Super Paint etc) Le tout avec docs + livres + 60 disks 2 000 F Jean-**Christophe Walrick, 50, rue du 11-Novembre, 62172 Bouvigny-Boyeffles Tél. 21 29 21 30**

Vds Amiga 500 en tres bon etat 2 500 F Uniquement sur Le Mans **Renée Boulay, 39, bld Pasteur, 72700 Allonnes. Tel 43 80 49 76 le samedi**

Vds C64 + 1541 + 2 joysticks + nombreux disks (Grand Prix Caveman Barbarian 2 California Summer World Games etc) Prix 2000 F à debattre **Emmanuel Kalb, 12, rue des Tilleuls, 67150 Daubesnand. Tel : 88 98 46 17.**

Vds disk dur 20 Mo Vortex pour Amiga 500 + docs et câbles 2 500 F Vds extension mémoire 512 Ko + horloge + inter 400 F Vds Minigen pour A500 + docs 600 F **Pascal Pambrun, 6 rue St-Denis, 95110 Sannois. Tel. 34 11 39.57 après 20 h**

Vds ou échange jeux originaux sur Amiga Midwinter 110 F Fusion 70 F Hammerfist 70 F Unreal 100 F Maupiti Island 100 F Shadow Warriors 100 F Scramble Spirit 50 F Spherical 70 F Eliminator 50 F Pionner Plague 30 F **Nicolas Burlet, 36, rue Cjanteliere, 4500 Huy (Belgique) Tel 085 21 66 46**

Vds Amiga 500 + écran couleur 1081 + extension memoire 2Mo peuplée a 1 Mo avec horloge + 1 drive 3 1/2 + drive 5 1/4 + livres (valeur 2 500 F) + digitaliseur de son + 300 disks Le tout 6 000 F a debattre **Richard Josse, 19, avenue du Marechal-Joffre, 22700 Perros-Guirec Tél. 96 23 23.10 entre 18 h 30 et 20 h**

Vds Amiga 2000 + moniteur couleur + 2eme drive interne + 2 joysticks + interface Midi + 80 logiciels au choix Le tout 8 000 F **Samy Chbinou, 6, rue Frederic-Mistral, 94400 Vitry-sur-Seine Tel. 46.86 21 39**

Vds Amiga 1000 + sidecar 512 Ko (unite centrale PC) + câble imprimante 4 500 F Valeur 14 000 F **Olivier Morice, 3, rue Ernest-Lefevre, 75020 Paris Tél 43 61 56 65**

Vds news sur Amiga 500 (1 mega) a prix bas Région Nord Pas de Calais **Alexandre Bricout. Tel 27.60.04.18.**

Vds C128 + moniteur couleur + drive 1571 + nombreux logiciels (disks et K7) + imprimante MPS 803 + rubans neufs + nombreux livres + 1571 + 1541 + C54 pour pieces + C64 N neuf Prix 3 500 F a debattre **Guy Jacquet, 1, allee Jean-Jaures 54400 Longwy Tel 82 23 84.62 apres 20 h.**

Vds jeux sur Amiga **Jean-Noel Caeymen, 64, rue du Réseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand Tel : 43 03 74 12 l apres midi**

Vds jeux pour Amiga 500 Rick Dangerous Populous Stormlord 80 F piece ou 200 F les 3 Tennis Cup Fred Jumping Jack Son Indy Adventure 120 F piece ou 400 F les 4 Aegis Sonix Music 300 F Valeur 600 F Le tout en tres bon etat **Alexandre Mirzayance Tel. : 50 70 46 44**

Vds nombreuses news sur Amiga Possède Saint Dragon, Panza Kick Boxing Indy 500 Secret Agent, Magician + pleins d autres news à des prix supers bas **Eric Jovenaux, rue Montaigne, Lycée J.-B Delambre, 80000 Amiens Tel 22.44 27 44.**

Vds ou echange news et oldies Amiga **Emmanuel Prein Tél 60 08 53 23**

Vds softs sur Amiga 500 (Turrican Beast 1 Saint Dragon etc.) Demandez liste **Sebastien Cornu, rue du Manisey, 26750 St-Paul-les-Romans Tel 75.45 35 74 heures de repas**

Vds Amiga 2000 + moniteur couleur + lecteur externe + souris + joystick + logiciels **Stephane Milot, 4, square de Clignancourt, 75018 Paris Tel 42 51 57 42 apres 18 h**

Vds originaux sur Amiga Ninja Warriors 130 F Grandmonster Slam 100 F After Burner 130 F **Philippe Chardet, 24, rue des Pressoirs, 51500 Reims Tel 26 36.47 78**

Vds jeux originaux sur Amiga Les Voyageurs du Temps (avec disk de sauvegarde) Operation Stealth (idem) Midwinter, Dynamite Dux Highway Patrol 2 Prix a debattre **Jean-Philippe Daniel, 21, rue de Talloires, 68270 Ruelisheim. Tel 89 57 61.63**

Vds C64 K7 Pentel ou antenne + joystick + une centaine de jeux dont Captain Blood Crazy Cars Gun Ship Ghostbusters 1 et 2 Tiger Road, Savage un strip poker avec Samantha Fox L'ensemble 1 500 F **Laurent Constantin, 15, allee Claude-Debussy, 78190 Trappes. Tél. : 30 62 52 51.**

Vds Amiga 500 + A501 + drive externe + moniteur couleur + joystick + souris + docs (A501 et drive sous garantie) Le tout ou separément a debattre **Franck Journee. Tel. 29 30 15 73.**

Vds Amiga 500 version 1 3 + 1 Mo + moniteur couleur + joystick + revues + 300 disks + boîtes 6 000 F Pierre Bernardo 32 rue **Pierre-Vaillant-Couturier 92140 Clamart Tel : 47 36 85 23 apres 19 h**

Vds carte extension 2 Mo octets Amiga 2000 très peu servi (6 mois). extensible a 8 Mo 1 500 F **François Chancrin, 1, rue Benoît-Malon, 42300 Roanne Tel 77 67 58 55 le week-end.**

Vds Amiga 2000 B + disque dur 20 Mo + carte XT + lecteur externe 3'1/2 + moniteur 1084S + imprimante Citizen 120 D+ softs PC et Amiga sous garantie **Eric Langlade, rue Nationale, 19170 Bugeat Tél 55 95 44 12.**

MSX

Vds MSX2 VG8250 double drive + imprimante avec traitement de texte excellent etat + tableur + Home Office 2 + nombreux jeux (dont Metal Gear Nemesis 2 etc.) + compils + tablette graphique + logiciel création graphique Péritel Le tout 3 500 F **Cyril Rollinde, 26, rue des Remises, 94100 St-Maur. Tel 48 86 36 20**

Vds VG 5000 + extensions memoire + interface manettes + joystick + 3 jeux (dont 1 de role) + progs a taper (103) + cordon magneto 990 F ou echange contre console Game Boy Sega ou autres avec au moins 3 jeux **Daniel Margerin, 4, rue Marx-Dormoy, 59293 Neuville-sur-Escaut**

Vds MSX1 VG8020 en tres bon etat + moniteur couleur + lecteur disks + jeux + livres Valeur 6 000 F Vendu 4 000 F **Sebastien Maury, 26 rue Juliette-De-Wills, 94500 Champigny Tél 49 83 96 83 le soir**

Vds MSX Sony HB501F K7 incorpore + 70 jeux tous originaux dont 7 cartouches Konami (Nemesis 1, 2, 3, King s Valley 2 etc) + imprimante table traçante 4 couleurs avec traitement de texte + livres En lot ou separement **Arnaud Prampart, 34, avenue Albert-Sarraut, 94300 Ducy-en-Brie. Tel : 45 90 38 61**

Vds MSX2 Sony HBF700F + 2 joysticks + nombreux disks de jeux et ublitaires + Pratique du MSX2 + souris Le tout en bon état **Sébastien De Geitère, 39, rue Gambetta, 59136 Wavrin. Tel : 20 58 89 97.**

Vds MSX2 Philips 8235 + SFG05 (synthé) + logiciels Music + demo Le tout vendu en tres bon etat avec câbles, Péritel et nombreux jeux 2 500 F Urgent ! Cherche émulateur minitel MSX qui fonctionne **Didier Mevrel, 6, les Larris Verts, 95000 Cergy Tel : 30 30 52 30**

Vds MSX2 VG8235 en tres bon etat + moniteur couleur + 10 cartouches de jeux + disks + joystick Le tout 3 500 F **Ludovic Lasnier, 30 bis, rue Thibaut, 89300 Joigny. Tel : 86.62.16 73**

Vds MSX2 + cartouches 1 800 F **Emmanuel Clancimino Tél. 20.60 19.06 apres 20 h**

Vds cartouches MSX Yie Ar Kung Fu 2 Football Dunkshot Knightmare + nombreuses K7 (Donkey Kong Slapshot Compilations etc) Prix interessants **Olivier Rigal, 20, rue Georges-Brassens, 87220 Feytiat. Tel. : 55 30 88 08.**

Vds Music Module Philips Faire offre (minimum 600 F) + Metal Gear 2 (650 F minimum) **Cedric Petit, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel Tel. 35 60 25 23**

Fabrique de cidre embauche **jeune homme** haut comme trois pommes

Vds MSX2 VG8020 + moniteur couleur + lecteur K7 + 75 jeux originaux. Bon état 2 500 F a debattre **Arnaud Mangeant, 2, bld de l'Ouest, 77174 Villeneuve-le-Comte Tél 60 25 07 04**

Vds MSX1 + interface imprimante + livre et K7 400 F Moniteur vert Philips compatible MSX Apple, Atari Commodore Texas Instrument 400 F Les deux 700 F Imprimante pour listing (papier en rouleau 112 mm) 300 F **Rene Mouchel, 138, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre Tel 47.73 59 34**

Vds MSX Canon V20 64 Ko + câble K7 + câble Peritel en tres bon etat + 30 jeux au plus offrant + revues sur le MSX ou autres Recherche contacts sur PC 5"1/4 et 3"1/2 pour echange de logiciels **Philippe Matlakiewiez, 38, rue Hubert-Crépin, 62217 Beaurains. Tel. 21.51 09 72 apres 19 h.**

Vds MSX2 8280 Philips en tres bon état 2 950 F avec logiciel de traitement d image video digits Vds Metal Gear 2 600 F Music Module 800 F **Patrick Legon, 96 C, rue Philippe-de-Cassalle, 69006 Lyon. Tél. : 78 27 09 64 le soir de 20 h a 21 h uniquement**

Vds Music Module et clavier musical avec notice pour MSX2 600 F **Francis Gerard, 5, rue Pierre-Semard, 51100 Reims Tel 26 87 42 38 le samedi soir apres 20 h**

Vds Canon V20 + lecteur K7 + jeux K7 et cartouches Le tout 650 F Vds aussi de tres nombreux jeux K7 et cartouches **Erik Loubet, Villaries, 31380 Montastruc La Conseillere Tel 61 84.93.58 apres 19 h**

Vds MSX2 Sony HBF700F + 50 disks (jeux et utilitaires + docs) Le tout 2 200 F Music Module 1205 + clavier 5 octaves L ensemble 1 200 F à debattre **Jean-Marc Bailly, 9, place d'Anjou, 95120 Ermont Tel : 30.72.00.57 a partir de 14 h**

Vds MSX2 NMS8250 + 2 joysticks + une cinquantaine de jeux (Usas, Gryzor, Vampire Killer Daiva etc) Tres bon etat Le tout 2 500 F **Olivier Le Cosquer, 13, rue Paulhon, 78140 Vélizy Tel : 39 46 64 56**

Vds MSX1 Sony HB501F + câble Pentel + 3 cartouches (F1 Spirit Sky Jaguar Kung Fu 2) + environ 10 originaux Prix 1 500 F à debattre Valeur 2 600 F Lyon et sa region uniquement **Lional Deprugney, 332, rue des Gorines, 01700 Miribel Tel : 78 55 17.14.**

Vds MSX2 VG8235 + nombreux jeux (Aleste Space Manbow Metal Gear etc) + 2 joysticks Bon etat Prix 2400 F **Pascal Eccil, 12, rue du Noyer-Renard 91200 Athis-Mons Tel. 69 38 30 92 apres 19 h.**

Vds MSX2+ Panasonic A1WX + 256 Ko + Péritel 2M +

transfo 5 500 F Cherche contacts sur MSX2/2+ Reponse assuree **Renaud Blanchard, 3, place Edouard-Branly, 93380 Pierrefitte-sur-Seine Tel 48 21 33 80**

Vds jeux en K7 et cartouches pour MSX et Atari 2600 Vds aussi diverses revues (micro et autres) disques laser et microsillons **Christophe Viallon, 22, rue de Lesches, 77450 Esbly Tel 60 04 46 67 de 14 h a 20 h**

Vds MSX2 Philips VG8235 en bon etat + moniteur couleur + nombreux jeux (L Oiseau de Feu Vampire Killer Usas Druid etc) + disks + K7 + 2 joysticks + utilitaires + manuels + revues Le tout 2 890 F **Renaud Laluc, 9, rue de la Noblette, 51400 Vadenay Tel : 26.66.30.12.**

Vds VG8235 + tous les hits + Pentel 2 000 F Yamaha Yis 503F + synthe SFK01 + clavier musical YK01 + compositeur musical FM Yrm 101 + createur de sons FM YRM 102 Faire offre **Christian Crochemore, 3, avenue de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne Tel 40 85.06 34**

Vds Philips 8250 MSX2 + imprimante + Music Module + tablette graphique + souris + plus de 100 disks avec news + livres etc Prix 5 000 F avec 4 cartouches en cadeau (Metal Gear Vampire Killer Roller Ball) **Patrick Ruiz, villa Chichica", ancien chemin du Revest, quartier des Favières, 83100 Toulon Tel : 94 20 37 77**

Vds MSX2 NMS 8245 + environ 1 300 programmes sur disks 3 1/2 + livres Prix 3 500 F **Philippe Amazit, 27, rue de la Nonaise, 95100 Argenteuil Tel : 39 82 58 39 entre 18 h et 20 h 30.**

Vds jeux sur MSX2 et Nintendo Rastan 80 F King-Kong 200 F The Maze of Galious 150 F ou les 3 pour 490 F Super Mario 2 200 F Solomon s Key 180 F Mario 50 F ou 300 F les 3 **Minh-Tuan Thai, 4, allee d Andrezieux, 75018 Paris Tel 42 23.04 85 apres 18 h 30**

Vds MSX2 Sony HBF700F + imprimante Canon + nombreux jeux (100) + manette infrarouge Sony + boîte de rangement Le tout 2 500 F Console Nintendo 500 F **Geoffrey Lacroix, 1148, rue des Docteurs-Devillers, 02120 Guise. Tel : 23 61 33 08**

Vds MSX VG 8235 Philips + cartouches (Druid Salamander etc) + 25 disks (Vampire Killer Metal Gear Usas etc) Le tout 2 400 F a debattre **Pascal Eccli, 12, rue du Noyer-Renard, 91200 Athis-Mons Tel . 69 38 30 92 apres 19 h.**

Urgent ! Vds MSX2 NMS 8250 + imprimante + nombreux jeux (disks et cartouches) Le tout en tres bon etat 4 000 F **Stephane Blancher, rue de l'Abbaye, bât B2, 94290 Villeneuve-le-Roi Tel 45 97 66 98 apres 18 h**

Vds MSX2 VG8220 + K7 + cartouches Liste disponible contre 2 timbres **Philippe Petit, 94, rue Curial, tour 1, 75019 Paris Tel 40 36 52 64**

Super affaire ! Vds MSX HB501F + jeux 390 F Game Boy + Double Dra gon + Tetris + Super Mario Bros + cable + ecouteur + piles 950 F **Lahbib Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles Tel 39 54 47 79**

Embauchons **concierge** digne des loges

Vds Sony HB501F lecteur K7 incorpore + 25 jeux (K7 et cartouches) 1 500 F a debattre Demande aide pour Metal Gear pour trouver boussole bouteille d oxygene et carte 8 Merci d'avance **Pascal Contie, residence "Les Monnedieres", rue de Balzac, 19100 Brive Tel : 55 23 45 82 heures de repas**

Vds MSX V20 Canon 64 Ko + 9 cartouches dont Nemesis 2 et Salamander + 8 K7 dont une initiation au Basic + un magneto + cordon special + livre Basic Bon etat Valeur 4 410 F Le tout vendu 1 000 F **Axel Daurat, residence Valmante, bât E3, 13009 Marseille Tel : 91.41.25.69.**

Vds MSX1 Philips VG8010 + moniteur mono + lecteur de K7 + lecteur cartouches + 9 jeux (cart et K7) + Pentel + 2 logiciels + joystick 950 F **Guillaume Fagot, 12, rue Leon-Cogniet 75017 Paris Tel 42 27 68 82**

Vds imprimante MSX 1421 NMS Prix entre 1 000 F et 1 600 F a debattre Valeur 2 400 F **Alexandre Guillot. Tel 84 82 51.67.**

Vds MSX1 64 Ko + 30 jeux (Nemesis 2 Twin Be) 800 F a debattre Cherche ecran Atari ou Philips a moins de 1 000 F Cherche aussi jeux sur Nec **Julien Jaffre, 21, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes Tel 30 35.83 77**

Vds moniteur vert Philips 400 F Vds ordinateur MSX1 32 Ko + 64 Ko + livre et K7 400 F Les deux 700 F Vds nombreux livres MSX et ZX 81 + K7 pour les deux **Rene Mouchel, 136 rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre Tel : 47 73 59 34 apres 18 h 30**

NEC

Vds Nec PC Engine + 5 jeux (Formation Soccer F1 Triple Battle Heavy Unit Barumba Kung-Fu) + joystick Prix 1 790 F **Jeremy Cohen 6, impasse Geuffron, 94480 Ablon Tel 45 97 08 52**

Vds console Nec PC Engine achetee en mars + 2 jeux (nouveaute) + manettes + doubleur de joystick Le tout en tres bon etat 1 800 F a debattre **Jean-François Rebel, 6, avenue Gabriel-Fauré, 94430 Chennevieres Tel 45 76 23 39 apres 19 h.**

Vds jeux pour PC Engine PC Kid 250 F Bloody Wolf 250 F ou echange contre Ninja Spirit Beball Devil Crush Show of Momotaroh F1 Circus ESS ou Final Lap **Alban Fleuret, Les Jasmins, 73410 Albens Tel 79 54 11 42**

Vds Nec 50 Hz + Heavy Unit 1 200 F Vds Lynx + California Games + Gauntlet 3 + Chip s Challenge + alimentation 1 400 F a debattre Vds et échange Blue Link, Volley, Image Fight PC Kid Super Star Soldier Devil Crush Prix entre 200 F et 300 F **Djamel Djenedi, 13, impasse du Pt-Blanc, 93300 Aubervilliers Tel. 43 52 15 13.**

Vds PC Engine Nec Etat neuf (achetee en janvier 90) + 7 jeux (Vigilante Power Drift Formation Soccer Gunhed, Wonderboy 2 Strange Zone Chan et Chan) + doubleur joystick Prix 2 000 F à debattre **Marc Mazeaud, 25, avenue de la Pierrerie, 77680 Roissy-en-Brie Tel. 40 11 90 80 poste 326 ou 327**

Vds Super Grafx + 4 jeux + joypad 2 900 F **Sebastien Passet 308, rue Paul-Valery, 34400 Lunel Tel 67 71 30 74**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Dragon Spirit etc) 1 500 F **Yannick Gongra, route de Pommier, 24660 Notre-Dame de Sanilhac Tel 53 08 92 25 apres 19 h**

Vds Nec + 2 joypads + quintupleur + autofire + 1 jeu 1 300 F CD-ROM + Super Danus + transfo 1 ampere 1 600 F **Tel. 53 08 77 14**

Vds Nec PC Engine avec 1 jeu 900 F ou avec 4 jeux 1 500 F Vds aussi Hurricanne pour Mega Drive 1943 250 F **Thibaud Terrassier, 3, rue du Puits-de-Denin, 16730 Linars Tel 45 91 10 62 apres 18 h**

Vds deux jeux Nec PC Kid et Energy en tres bon etat + notice française + solutions et plans Valeur 670 F Vendu 360 F ou PC Kid 260 F et Energy 150 F Je peux aussi les echanger contre Ninja Spirit Vigilante Momo Show Super Star Soldier **Stephane Frigola, 30, bld St-Marcel, 75005 Paris Tel 45 87 34 37**

Vds jeux Nec Barumba Tiger Heli Shinobi Paranoia 200 F piece Ninja Warriors Tales of Monsters Path 130 F piece Granzork 250 F Vds jeux Mega Drive Golden Axe Insector X Shinobi 250 F Atari 1040 STE + nombreux jeux + 3 joysticks 3 000 F **Fabrice Popovitch, square Grunbaum, Ballin 92350 Le Plessis-Robinson Tel : 46 32 80 71**

Vds Danus + neuf encore enveloppe 350 F Echange Granzork Blue Blink et Barumba contre 3 autres jeux (Tiger Heli R-Type 1 et 2 Heavy Unit Ordyne Altered Beast Final Lap Gunhed) **Anthony Prezman, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tel . 42 58 54 93**

Garde d'Esso embauche a la journee **cireur pour faire briller ses pompes**

Du jamais vu ! Vds console Nec + 5 jeux + CD-ROM + 2 jeux Prix 3 000 F **Cyril Lecuyer, 4, avenue de Beaucaire, 30300 Jonquiere-St-Vincent Tel : 66 74 42 42**

Vds Nec + une manette + un jeu (Wataru) son FM stereo en bon etat Echange ou vends jeux sur Nec (Bloody Wolf Chase H Q Tiger Road Vigilante etc) Console + le jeu 990 F Jeux entre 200 F et 300 F **Akim Ben Said, 23, avenue de la Paix, 94260 Fresnes Tel 49 84 03 04 entre 18 h et 23 h.**

Vds console Nec PC Engine + 2 joysticks (dont un XE1PC) + 4 jeux + quintupleur + carte Shoot Again Valeur 3 400 F Vendu 2 000 F **François Gerard, region parisienne Tel 43.51 10 58**

Vds console Nec Core Grafx garantie 10 mois + Superstar Soldiers et Rock On 1 100 F ou echange contre Super Grafx ou Mega drive + jeu Tres bon etat **Mikael Nantille, 31, rue Jules-Massenet, 13470 Carnoux-en-Provence Tel 42 73 61 85**

NINTENDO

Vds console Nintendo + 3 jeux (Mario Bros 1 Simon s Quest Section Z) Valeur neuve 1 450 F Vendu 700 F **Arnaud Crespel, 94170 Le Perreux Tel : 43 24 52.90**

Vds K7 Nintendo (Zelda 1 et 2 Section Z et Ikari Warriors Ghost n Goblins avec codes) + console Prix a debattre **Pierre Cocordan, 6, rue des Muscats, 11800 Trebes Tel 68.78 64 86**

Vds jeux Nintendo et Mega Drive Super Mario Bros, Zelda Turtles (8 jeux sur Nintendo) Ken DJ Boy E Swat Kujaku Super Shinobi sur Mega Drive Prix variant selon jeux et etat Region parisienne Liste sur demande **Sylvio Hodos, 102, rue du Point-du-Jour, 92100 Boulogne-Billancourt Tel . 46 20 53 65**

Vds K7 Nintendo Top Gun Donkey Kong Tennis 200 F piece **Bruno Barlier, 12, rue des Iris, à Bellac Tel 55 68 73 54**

Vds K7 Nintendo Rush n Attack, Kung-Fu Alpha Mission The Goonies 2 Kid Icarus Wrestlemania Prix 150 F à 200 F piece **Agnes Rodot, 1, rue de Peroset, 39160 St-Amour Tel 84.48 66 19**

Vds Nintendo (garantie jusqu en avril 91) + 2 manettes + 6 jeux (Super Mario Bros 1 et 2 Zelda 1 et 2 Rygar et Kung-Fu) Valeur 3 000 F Vendu 1 200 F **Nicolas Langot, 35, rue Victor-Hugo 95870 Bezons**

Vds console Nintendo + une manette + Mario 1 et 2 + Zelda + Top Gun + Rush n Attack + Castlevania 2 + Ghost n Goblins + journal du club Vendu 1 500 F Possibilite de vente separee Jeu 200 F Console 400 F Top Gun + Rush n Attack + Ghost'n Goblins 500 F **Mathieu Rebergue, 12, bld Bessières, 75017 Paris Tel 42 29 75 39 apres 19 h.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + livre astuces + manette Advantage + 27 jeux. Valeur 9 000 F Vendu 2 800 F **Luis Torres, 34, rue de la Fontaine, 14000 Caen Tél · 31.85 76.93**

Vds + de 30 K7 Nintendo de 75 F a 250 F Console au + offrant Robot + 1 jeu 375 F **Bertrand Weibel, 9, rue de la Bâtisse, 69100 Villeurbanne Tel. 78.03 24.44 apres 17 h 30**

Vds Nintendo + 24 jeux (Zelda 1 et 2 Super Mario Bros 1 et 2 Dragon Ball Ninja Turtles etc) Valeur 10 000 F Vendu 6 400 F **Patrick Colsy, route de Saleux "entreprise Guignon" a Dury-les-Amiens (Somme). Tel 22 95.14 21**

Vds jeu Nintendo Adventures of Lolo avec codes Wizard Warriors avec codes Metroid + codes 250 F piece Le tout 650 F **Christophe Coles, 4, chemin du Haut-de-l Epine, 28300 Champol Tel. 37 21.89 18**

Vds console Nintendo neuve avec la boite d origine + les deux manettes avec 2 ou 3 jeux (Zelda 1 Mario 1 Dragon Ball) 700 F **Matthieu Persigand, 8, rue de Toulouse, 35000 Rennes Tel 99 00.03 83 apres 19 h**

Vds nombreux jeux sur Nintendo Prix 250 F piece **Antonio Bono, 350, avenue de Recklinghausen, 59500 Douai Tel 27 96 31 20.**

Vds console Nintendo + 5 jeux (Link Simon's Quest Cobra Triangle Super Mario Bros 1 et 2) Valeur 2 490 F Vendu 1 500 F **Ferid Bou-Cherifi, 38, bld de Bercy, 75012 Paris Tel 43.07 94 32**

Vds Nintendo + 24 jeux + pistolet + Nes Max 4 000 F Valeur 8 900 F Jeu a l unite 200 F (Air Wolf Rygar Pro-Am Cobra Triangle Fester's Quest etc) **Jean-Louis Bailloud, 427 cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tel : 72 37.67 69**

Vds K7 Nintendo Glaga 250 F Section Z 150 F Wrecking Crew 150 F Megaman 150 F Gradius 200 F Life Force 250 F Solomon's Key 250 F Metroid 200 F Rygar 200 F Le tout 1 600 F **Michel Creoff, 7, residence "Les Korrigans", St- Jacques, 56370 Sarzeau Tel 97 41 32 64**

Perdu trompettes **Ecrire a monsieur Gericault, artiste-peintre**

Vds console Nintendo + Nes Advantage + jeux Le tout 1 300 F a debattre Vente separee possible **Julien Carcia, 7, place de la Montagne-du-Goulet, 75015 Paris Tél 45 58 07 65**

Vds jeux Nintendo Pinball 180 F Kung Fu 220 F Kid Icarus 260 F Mach Rider 170 F Popeye 120 F Golf 180 F **Jimmy Brousmiche, 47, avenue de Strasbourg, 93150 Le Blanc-Mesnil Tel 48 68 21 41**

Vds jeux Nintendo Ghost n Goblins Ikari Goonies 2 Mach Rider 150 F piece **Alain Larue, 8, rue d Agen, 93800 Epinay-sur-Seine Tel . 48 41.02 72 apres 20 h.**

Vds Urban Champion en K7 en très bon etat et peu servi 90 F **Kevin Goujon, 6, rue Amedee, 74200 Thonon-les-Bains Tel 50 70 17.40**

Urgent ! Vds Nintendo en très bon etat + manette + 4 jeux (Batman Kung Fu Double Dragon 2 Xevious) Valeur 2 200 F Vendu 1 600 F **Freddy Maruani 16, rue de Verdun, 92600 Asnieres Tel 47 91 48 95**

Vds Nintendo + pistolet + robot + 2 manettes + 5 jeux (Super Mario Bros Duck Hunt, Gyromite Zelda 2 Life Force) Valeur 1 740 F Le tout vendu 900 F Possibilite de vente separee **Jerôme Nazal, 4, rue Aubry-le-Boucher, 75004 Paris Tel 42 71 13 34 apres 19 h**

Vds Donkey Kong 3 100 F Gyromite + robot 250 F Trojan 200 F Duck Hunt + zapper 300 F Section Z 200 F Ces jeux sont vendus avec leurs notices Le tout 950 F **Yves Capet, 21, rue Louis-Blériot, 91320 Wissous Tel 69.20 14 06.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + robot + pistolet + 4 jeux (Zelda 1 + Kung-Fu Duck Hunt + Gyromite) Prix a debattre **François Château, 32, allee Jules-Valery, 34200 Sete Tel. 67 53.14 38**

Vds jeux Nintendo + manettes + pistolet + 13 jeux (Zelda 1 et 2 Rad Racer Gradius, Trojan Ghost n Goblins Goonies 2 etc) Valeur 4 500 F Vendu 2 500 F **David Annat, 19, allee du Parc, 63110 Beaumont. Tél : 73.27 21 63.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + Zapper + 10 jeux (Section Z Mario 1 et 2 Skate or Die etc) Le tout en etat neuf 2 800 F Valeur 5 400 F **Jean-Philippe Jardin, 20, rue d'Arona, 60200 Compiegne Tel 44 86 63 26**

Vds Nintendo + 4 jeux (août 90) (Dragon Ball Kid Icarus Duck Hunt Mario 1) Le tout en très bon etat Prix 1 400 F **Romain Filippini, 6, bld Julien-Potin, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tel. · 47 45.68 31 apres 17 h**

Vds hits Nintendo 200 F (Simon's Quest Mario 2 etc) Achete jeux Mega Drive française ou japonaise max 250 F Achete moniteur couleur 900 F max ainsi que jeux Gameboy **Alexandre Delalonde, 14, chemin des**

Meuniers, 91320 Wissous. Tél. : 60.11 56 95

Vds console Nintendo + robot + revues. Vente separee possible. Console : 500 F. Jeux : 150 F a 200 F. Robot : 250 F. Le tout : 900 F. **Cédric Mestre, 18, square des Copains-d'Abord, 77250 Moret/Loing. Tel. : 60 70 59 97.**

Vds 20 jeux Nintendo (Kung-Fu, Section Z, Double Dribble etc.) entre 175 F et 200 F. Vds egalement robot + pistolet. Reduction 15% pour l'achat de 3 jeux ou plus. **Patrick Troude, 13, rue Odilon-Redon, 81290 Labruguiere. Tel. : 63 73 25 66**

Vds pour Nintendo 8 bits Family Fun Fitness avec tapis et jeu (Athletic World) cause changement de console. Prix : 350 F. Valeur : 690 F. **Remy Choquet, 39, rue d'Estienne-d'Orves a Paris. Tel. : 46 45.09.23.**

Vds console Nintendo + 27 jeux (Zelda 1 et 2, Tetris, Tortues Ninjas, Mario 1 et 2 etc.) + revues + Phaser + 2 robots + Game Boy avec 2 jeux. Valeur : 12 800 F. Vendu : 4 000 F. Joindre un timbre. **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château, Travecy, 02800 La Fere. Tel : 23 56 38 62**

Urgent ! Vds console Nintendo + 2 manettes + 4 jeux (Zelda, Super Mario Bros, Ikari Warriors, Rad Racer). Le tout en tres bon etat dans sa boîte d'origine : 1 600 F. **Yann Bordillon, 74, bld Henri-Dunant, 49100 Angers. Tel. : 41 60 52 11.**

A vendre : souvenirs pour amnésique
- Ma premiere communion : 50 F
- Ma nuit de noces : 100 F
- Mon troisième contrôle fiscal : 200 F (+ photocopie de ma lettre de rappel).
- Mon divorce : a debattre

Vds Nintendo + 2 joysticks + 1 pistolet (avec garantie) + 9 jeux. Tres bon etat : 2 400 F. Valeur : + de 3 600 F. Possibilite de vente separee. **Sebastien Mehl, 4, cours des Builhottes, 94700 Maisons-Alfort. Tel. : 43 78 11 43.**

Vds 3 supers jeux Nintendo : Mach Rider : 180 F, Metal Gear : 200 F, Donkey Kong 3 : 150 F avec boites et notices. Vds K7 Nintendo de 31 jeux dans leur version complete : 900 F. **Fabrice Anferte, 91, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tel. : 42 55.94.88 apres 20 h.**

Vds K7 Nintendo Mach Rider + Mario 1 et 2 + Track and Field 2 + Castlevania + Kung-Fu. Valeur : 1 465 F. Vendu : 850 F ou 200 F a 250 F piece. Possibilite d'echanges avec d'autres jeux. **Sebastien Ducas, 12, rue de Villeron, 95380 Louvres. Tel. : 34 68.89.67.**

Vds console Nintendo en excellent etat + 8 jeux (Super Mario 1 et 2, Gradius, Xevious, Punch Out, Tennis, Track and Field, Metal Gear). L'ensemble : 1 600 F. Vente séparee possible. **Cyril Besnard, 10, rue des Cholets, 95720 Le Mesnil-Aubry. Tel. : 34.71.83.11 apres 17 h**

Vds 3 supers jeux Nintendo. Mach Rider : 180 F, Metal Gear : 200 F, Donkey Kong 3 : 180 F. Vendu avec boîtes et notices. Vds K7 de 31 jeux dans leur versions complètes : 900 F. **Fabrice Anferte, 91, rue du Mt-Cenis, 75018 Paris. Tel. : 42 55.94.88 apres 20 h.**

Vds jeux Nintendo : Pinball : 75 F, Life Force : 150 F, Football : 100 F. Sans notices. **Christophe Fleury. Tel. : 43.76.14.63 province**

Vds console Nintendo + 5 jeux (Metal Gear, Tortues Ninjas, Top Gun etc.) + 2 manettes + zapper. Tres bon etat. Valeur : 2 200 F. Vendu : 1 500 F. **Mathieu Coutant, 14, rue Arthur-Houde, 02840 Vesfud. Tel. : 23.24.23.19**

Vds Nintendo + 8 jeux + pistolet Zapper + robot : 1 000 F. **Franck Vellutini, 1, allee de la Feuilleraie, 15, avenue de St-Barnabe, 13004 Marseille. Tel. : 91.34.54.59**

Vds nombreux jeux Nintendo (plus de 30). Prix : de 75 F a 295 F. Console Nintendo : 500 F. **Bertrand Weibel, 9, rue de la Baisse, 69100 Villeurbanne. Tel. : 78.03.24.44**

Vds Nintendo + 7 jeux (Metroid, Megaman, Life Force, Super Mario Bros 1, Duck Hunt, Gradius etc.) + pistolet laser + 2 manettes. Tres bon etat. Valeur : 2 800 F. Vendu : 1 550 F. Vds aussi ecran monochrome neuf 29 cm Thom Emi : 350 F. **Jean-Louis Tournaille, 163, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tel. : 43.40.51.02**

Vds ou échange K7 Nintendo (Section Z, Dragon Ball, Ghost'n Goblins etc.). Prix : entre 150 F et 300 F. Cherche des super manettes comme la Nes Max et Nes Adv. **Julien Muy, 14, rue du Dr Buttes, 14600 Honfleur.**

PC ET COMPATIBLES

Vds PC 1640 SD ecran Hercule + nombreux logiciels + tapis souris + imprimante Star LC 10. Le tout en tres bon etat : 6 500 F. **Patrick Rodriguez, 111, rue Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tel. : 48.94.59.69**

Vds portable PC 386 SX, 16,7 MhZ, garantie 6 mois, memoire 2 Mo, disk dur 40 Mo, lecteur 3"1/2, écran Plasma EGA/VGA, Dos 4.0, Win 386 + nombreux logiciels : 15 000 F. **Eric Penot, 35, rue des Domeliers, 60200 Compiegne. Tel. : 44 40 27 75**

Vds originaux sur PC : Hurlements, Tetris, Le Maitre des Ames, Zombi, Starlord, Play House Strip Poker : 100 F piece. **Cedric Louchart, 34, rue Arago, 59130 Lambersart. Tel. : 20 09.46.39 apres 17 h 30**

Vds PC 1512 couleur avec 2 lecteurs 5"1/4 + souris + MS Dos + integrale PC + 4 jeux. Tres bon etat : 4 900 F. **Marie-Laure Migot, 261, rue de Charenton, 75012 Paris. Tel. : 46 28 24 36 apres 19 h**

Informaticien vends IBM PS30 8086 DD 20 Mo RAM 640 Ko lecteur 3'1/2 720 Ko ecran VGA peu servi + imprimante Epson FX850 24 aiguilles polices integrees + nombreux logiciels professionnels et loisirs. **François Willemin, 4, rue Rossini, 75009 Paris. Tel. : 48.24.44.85**

Vds disque dur 20 Mo neuf jamais servi : 1 800 F. **Franck Puel, 15, rue Nungesser, 91700 Ste-Genevieve-des-Bois. Tel. : 69 04 16 15 apres 17 h.**

Vds PC XT + 640 Ko DD 20 Mo + deux LD 5 1/4 360 Ko + carte Multifonctions + logiciels + imprimante matricielle Citizen CD120 80 colonnes. L'ensemble ayant très peu servi et etat impeccable. Valeur : 7 000 F. **Barbara Brühl-Day, 77, rue Daguerre, 75014 Paris. Tel. : 43 22 27.51.**

Vds PC AT 12 Mhz, hard drive 20 megas, lecteur 5"1/4 1.2 mega, moniteur mono, souris + nombreux programmes. Tres peu servi. Prix : 6 500 F. **Jean-Luc Taunay, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tel. : 40 09 01 42**

Vds Populous 3 1/2 neuf jamais servi : 210 F. **Ehouarn Auffret, 33, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tel. : 46 45 41 37.**

Vds originaux de jeux d'aventure : Larry 2 et 3, Manhunter 1 et 2, Police Quest, Gold Rush, Iceman, Hero's Quest, Kult, Rick Dangerous, Targhan, Prince of Persia, Operation Stealth, Indiana Jones etc. Les 15 jeux : 1 500 F. **Yves Le Cardinal. Tel. : 34 17 54 70.**

Vds PC 1512 couleur, 2 lecteurs 5 1/4 + souris + joystick + MS Dos + integrale PC + 4 jeux : 4 500 F. **Fabrice Premel, 30, avenue Soeur-Azelie, 95170 Deuillabare. Tel. : 39 83 63 80.**

Vds AT 386 DD120 Mo, 8 Mo RAM, lect 1.2 Mo, ecran EGA couleur, port serie parallele, import Dos 4.01, Windows 3.0 + nombreux logiciels. Prix : 15 000 F. **Duthay Sotsavnh, 9, rue Josephine-Baker, 77330 Ozoir-la-Ferriere. Tel. : 60 02 72 96**

Vds PC XT CGA 512 Ko, 2 lecteurs 5"1/4, carte joystick integre + 2 joysticks + 100 jeux + PC Tools + Easy log de traitement de texte + Copywriter 88 + disks vierges + livres Basic et MS Dos en tres bon etat : 4 000 F. **Julien Vassilion, 3, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tel. : 45 55 73 06**

Vds PCW 8256 avec imprimante et 4 logiciels (Alienor, Masterfile, Calcomat etc.) + traitement de texte + CP1M + Logo + revues. Le tout garantie 6 mois : 3 000 F a debattre. **Pascal Le Deist, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tel. : 27 36 33 41.**

Vds PC AT 386 SX VGA couleur 16 Mhz + 2 lecteurs 5 1/4 et 3"1/2, disque dur 50 Mo, sous garantie : 14 000 F. **Gaetan Seau, 8, bld des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tel. : 87 98 09 76.**

Vds PC 1512 SD couleur + carton d'origine + softs + Inter PC : 4 200 F. Vds news sur ST : Spack : 300 F, Space Ace : 250 F, Strider : 200 F. **Bruno Lantoine. Tel. : 64 04 59 21 de 19 h a 20 h**

Vds Panasonic Laser KX-P4420 neuve : 5 590 F et PC AT a partir de 4 590 F hors taxe sans ecran et sans DD. **François Tonic, 16, rue Chantereau, 91630 Cheptainville. Tel. : 64 56.27.84**

Vds originaux sur PC : Test Drive 2, Grand Prix Circuit, Paris-Dakar, Harley Davidson, Rapcon-Tracon, Battle of Britain, Larry 3, LHX Attack Choppers, Silent Service 2, Flight Simulator 3 et 4, Shufflepuck, 688 Submarine, BH 1942. **Paul Peng, 33, rue Ravel, 59250 Halluin. Tel. : 20 37 31.51.**

SEGA

Vds console Sega 69 + Speedking + Control Stick + lunettes 3 D + pistolet + 16 jeux (Blade Runner 3D, Thunder Blade, Zillion 2, Shooting Gallery, Bomber Raid, After Burner, Altered Beast etc.). Le tout : 3 900 F a debattre. **Stephane Kerner, 6, rue des Selliers, 94440 Marolles-en-Brie. Tel. : 45.69.77.96.**

Vds Mega Drive japonaise en tres bon etat + 4 jeux (Altered Beast, Super Hang On, Super Shinobi, Whip Rush). Prix a debattre ou echange contre Super Graphx + jeux. **Paris ou region parisienne. Jian-Horng Wong. Tél. : 43 85 29 50 apres 20 h.**

Vds DJ boy Mega drive neuf : 300 F ou avec Thunderforce 3 : 700 F port compris (jeux japs). Urgent ! Vds Tilt Joystick : 5 F l'unite. **Sebastien Roszak, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu-dit-Leawette. Tel. : 21 43 22 18.**

Vds console de jeux Sega 8 bits et 4 jeux (Double Dragon, Altered Beast, Captain Silver, Fantazy Zone). Excellent etat et sous garantie. Valeur : 1 800 F. Vendu : 1 000 F. Recherche moniteur Commodore 1084S. **Lionel Ramet, 40, rue de Lorraine, 59840 Perenchies. Tel. : 20 08 78 60.**

Vds jeux Sega 8 bits : Double Dragon, Shinobi, Tennis Ace, Psycho Fox, Zillion 1 et 2, Fantazy Zone 2. Prix de 150 F a 200 F pièce frais de port compris. **Lilian Beuvelot, 47, avenue Patton, 54320 Maxeville. Tel. : 83 97 26 25**

Vds console Sega 8 bits avec 3 manettes dont la Speedking + pistolet + 8 jeux (Black Belt, Action Fighter, Phantazy Star etc.). Valeur : 2 280 F. Vendu : 2 000 F. **Nicolas Delarue, 106, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tel. : 48 98 59 62**

Vds jeux Sega (20) : Double Dragon, Wonderboy 3, Casino Games etc. Jeux de rôle : Y's, Speelcaster etc. Moitie prix à debattre. Achete ou echange jeux sur Mega Drive française. **Sylvain Lebrun, 7, rue de l'Aerodrome, 59121 Prouvy. Tel. : 27 43 97 10**

Vds jeux Sega à super prix et cherche contacts sur

VRAI/FAUX SOLUTIONS

1 - Faux. Il se nomme **F-Zero** et il décoiffe un max !

2 - Faux. Il y en a exactement **102**. Notre générosité nous perdra !

3 - Faux. Réalisé à l'origine pour les handicapés, il se révèle comme un outil parfaitement adapté à l'apprentissage du dessin informatique pour les très jeunes enfants.

4 - Vrai. Il s'agit entre autres des fameux Gato dont les performances étaient extraordinaires pour l'époque (Micro News n°42, page 58).

5 - Vrai. Les consoles **Nec Super Grafx** et **Core Grafx** étaient inversées. Nous n'avons pas le monopole de l'erreur, puisque le petit Larousse lui-même avait publié dans sa dernière édition la liste des champignons vénéneux sous les illustrations des champignons comestibles et vice versa. Comme l'aurait dit Desproges, "Les lecteurs survivants rectifieront d'eux-mêmes" (Micro News n°42, page 47).

6 - Faux. Comme à son habitude, Infogrames est omniprésent sur le marché PS1 avec 16 jeux. Ce qui ne l'empêche pas de développer également sur FM Town (Micro News n°40, page 21).

7 - Faux. Sa palette est de **32 768** couleurs - ce qui n'est déjà pas mal - et elle peut en afficher jusqu'à 2 048 simultanément (Micro News n°40, page 88).

8 - Faux. Il s'agit dans le jeu de **Diogène** qui, dès sa plus tendre enfance, fut investi d'une mission par les dieux : préserver Carthage.



Game Boy **Bertrand Floury, 4, square Alboni, 75016 Paris. Tel. : 45 20 01 21.**

Vds console Sega Master System sous emballage + 2 jeux intégres + 11 cartouches (Rastan Psycho Fox Altered Beast etc) + 2 manettes + pistolet Le tout en excellent etat 3 500 F **Jean-François Loiseau, 20, rue du Dr-Esquirol, 94200 Ivry. Tel. : 46.70.89 36.**

Vds console de jeux Sega Master System + 2 Control Pad + Light Phaser + 14 jeux (Double Dragon Out Run California Games Ghostbusters Rambo 3 etc) Valeur 4 950 F Vendu 3 000 F **Laurent Montegut, 31260 His. Tel : 61.90 62.21 apres 18 h**

Vds console Sega 8 bits avec Control Stick + autofire + 8 jeux (Double Dragon Shinobi, Lord of the Sword Choplifter etc) Le tout vendu dans emballage d origine Etat neuf Valeur 3 300 F Vendu 2 300 F **Olivier Orand, 23, rue du Pont-Chabrol, 69290 Craponne Tel. : 78 57 16.35**

Vds Sega Master System complète (2 jeux memoire + Control Pad + Phaser) + 4 jeux (Rocky, Vigilante, Rampage Dead Ange) Le tout 1 200 F **Sébastien Bonneau, 12-14, rue Paul Bert, 94160 St-Mande Tel : 43 74 17.45 apres 20 h**

Vds console Sega 8 bits + 2 joysticks + 2 jeux en memoire (Hang-On Labyrinth) + 3 jeux (Shinobi, California Games, American Base Ball) + trucs Valeur 1 900 F Vendu 1 100 F a debattre **Sebastien Grouselle, 30, rue Matteï, 78800 Houilles. Tel. : 39 68 10.79**

Vds console Sega + 25 jeux + pistolet Valeur 6 000 F Vendu 2 500 F Posséde Alex Kidd Shinobi Operation Wolf Spellcaster, Kenseiden, R-Type **Thomas Leleu, 566, rue Anicot, 59553 Cuincy. Tel. : 27 87 53.83**

Vds console Sega + pistolet + Hang-On + 3 manettes + 5 jeux (Vigilante, World Soccer Tennis Ace World Grand Prix Gangster Town) Le tout en tres bon etat 1 500 F **Johann Berruer, 6, rue Delbet, 75014 Paris Tel : 45 42 50 88**

Vds console Sega 8 bits + pistolet + 25 jeux (Psychofox, Wonderboy 1 2 et 3, Altered Beast, Lord of the Sword etc) Valeur 8 000 F Vendu 3 000 F a debattre **Renaud Defontgalland, 33, rue Porte jaune, 18000 Bourges Tel : 48 65 79 29 apres 19 h**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 11 jeux (Altered Beast Alex Kidd 4, Battle Out-Run Bomber Raid Captain Silver Cloud Master Golden Axe Psychofox Wonderboy 3 Spellcaster Hang On) 2 000 F **Philippe Bourzigue, 9, rue Frederic Chopin, domaine de la Côte Bleue, 13960 Sausset-les-Pins Tel : 42 45 45 94**

Vds Sega 8 bits + manettes autofire + Phaser + 15 jeux (Chase Hq, Double Dragon Rastan Lord of the Sword etc) 1 500 F Vds aussi d autres jeux de 50 F à 100 F Liste contre timbre **Christian Bertolino, 24, rue Colonel Robert Rossi, 13004 Marseille. Tél : 91 34 60 86**

Vds console Mega drive française sous garantie + 8 jeux + manette Le tout 2 500 F **Cedric Boullier, 30, rue du Jardin Public, 33300 Bordeaux Tel. : 56.44 35.04 le week-end ou apres 19 h en semaine**

Vds Super Shinobi et Golden Axe pour Megadrive ou bien echange contre World Cup Soccer ou Basket Ball Echange Alex Kidd contre une manette Megadrive **Jerôme Person, 5, chemin de l'Armee, 51200 Chouilly. Tél : 26 55.40 09**

Vds Sega Master System + 6 cartouches dont Double Dragon Shinobi After Burner + Labyrinth, Hang On + 2 manettes dont une belais 1 900 F Haute garonne si possible **Philippe Castelle, 27, rue du Fbg de Cers, 31450 Baziege Tel : 61 81 87 02.**

Vds Sega 8 bits 1 an + pistolet + 6 jeux et 2 jeux en memoire Valeur 2 800 F Prix 1 500 F Jeux seuls 160 F Echange possible contre Sega 16 bits **Jérôme Dupont, 2, rue Surmiermont, 4671 Saive (Belgique)**

Vds 11 jeux Sega 8 bits Golden Axe, Tennis Ace Rambo 3 Psycho Fox, Rastan Choplifter, Kung-Fu Kid Black Belt Space Harrier Penguin Land Rampage Prix entre 120 F et 220 F **Laurent Blanquer, 2, allee François Carperin, 93130 Noisy-le-Sec Tel : 48.44 89 39**

Vds 2 jeux Sega (8 bits) Black Belt 265 F Teddy Boy 75 F Le tout 320 F Valeur 340 F **Pierre Antoine, La Farigoulette, 83830 Claviers Tel : 94 76 62 49**

Vds console Sega + pistolet + 10 jeux 2 500 F Vente separee possible **Sylvain Simonneaux, 42, grande Rue, 77450 Jablines Tel : 64 36.86 63 apres 20 h.**

Vds console Sega 8 bits (89) avec 3 jeux (Golden Axe, Thunder Blade Hang On) Bon état Valeur 1 350 F Vendu 650 F **Luis Ribeiro a Paris Tel : 48 05 39.42 apres 17 h.**

Vds console Sega 8 bits + 7 jeux (Black Belt American Football The Ninja Phantazy Star Rastan, Kung-Fu Kid Miracle Warriors) Valeur 2353 F Vendu 1 000 F Tres bon état **Clement Gresset, 19, rue Gérando, 75009 Paris Tel : 48 74.41 56 après 17 h.**

Vds console Mega Drive Saga 16 bits version japonaise avec 4 cartouches (Super Shinobi Eswat Ghouls n ghosts Insector X) avec câble peritel etc Le tout 2 000 F Acheté le 30/10/90 **Lim-Hour You, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle-St-Luc. Tel : 25.74 31 17.**

Vds Light Phaser Sega + jeu Vigilante Vds jeux pour MSX Drome Pastfinder Maze Max Mask 2 Monkey Academy, Banco Gest, Anglais 2 + manette Phasor One + lecteur K7 Philips + jeu Vera Cruz Le tout en tres bon etat **Stephane Mezille route d'Angers, 49380 Notre-Dame-d'Alençon Tel : 41 54 32 62**

Vds ou echange jeux sur Mega Drive française Ghouls'n' ghosts Last Battle contre Force 3 Rambo 3 Super Monaco Grand Prix Prix de vente 250 F piece **Alain Demaine, Les Ecureuils, Le Coteau, 14800 Deauville Tel. : 31 98 51 60**

Vds Sega 8 bits en tres bon etat (janv 90) + 4 jeux (Wonderboy 3 Golden Axe Dynamite Dux etc) + Rapid Fire Valeur 2 000 F Le tout vendu 1 000 F **Diego Ongaro, 16 bis, rue Jacquier, 75014 Paris Tel : 45 42.22 15 du lundi au vendredi apres 17 h et exclusivement sur Paris**

Vds jeux Sega Psycho Fox 250 F Wonderboy 2 et 3 250 F piece Phantazy Star 300 F ou echange tous ces jeux contre la console Nintendo (en très bon etat) + 1 ou 2 jeux (si possible) ou contre la Core Grafx **Pascal Hoarau, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac Tel : 56.45 37 23**

Vds Sega Mega Drive + jeux (Rambo 3 Phelios Monaco Grand Prix etc) en tout 20 jeux. Le tout 3 500 F ou echange contre ordinateur Amiga 500 **Dominique Lecoustre, 105, rue de Romainville, 93260 Les Lilas Tel : 48 97 21 59**

Vds Mega Drive française garantie jusqu en octobre 91 + 3 jeux (Altered Beast Super Shinobi Rambo 3) Le tout 1 900 F a debattre Vds aussi TO8 + lecteur 3"1/2 + ou PR90612 Le tout 2 000 F ou 1 000 F chacun **Guillaume Servant Tel : 56 91 32 94**

Vds ou échange jeux sur Mega Drive Altered Beast et Forgotten Worlds (notice en français) Vente separee possible **Jeremie Paris 19 ème. Tel : 42 38 10 96**

Vds console Sega 8 bits + 9 jeux (Double Dragon, Rastan Shinobi Basketball Nightmare Rampage etc) Le tout vendu 1 500 F **Mathieu Molines, 14, lot le Petit Verger, rue de Jausserand, 34000 Montpellier Tel : 67 64 21 17.**

Vds ou echange jeux Sega 8 bits Altered Beast Time Soldiers contre Psycho Fox Wonderboy 3 Double Dragon Power Strike Phantazy Star ou le jeu entre 170 F et 230 F Si possible region de Lyon **David Revel, 19, bld Marcel-Sembat, 69200 Venissieux Tel. : 78 76 27.49 apres 18 h**

Vds Mega drive + 6 jeux Super Monaco Moonwalker Super Shinobi etc) + 2 joysticks + garantie encore valable Le tout 2 850 F seulement **Raphaël Locher Tél. : 50.01 19 88 le week-end**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + prise + lunette 3-D + pistolet + 23 K7 de jeux Excellent etat Valeur 8 500 F Le tout vendu 5 500 F **Frederic Bucher, 515, rue des Combes, 73000 Chambery Tel. : 79 70 32.84**

Vds cartouches de jeux Sega Out Run 150 F Kung Fu Kid 120 F Great Basketball 130 F Great Golf 130 F Fantazy Zone 2 140 F After Burner 150 F Choplifter 130 F Light Phaser + 3 jeux 170 F **Mathieu Tel : 32 31 65.16 province**

Vds console Sega + pistolet + Control Stick + 5 jeux (Gangster Town World Soccer Basketball Nightmare) Le tout 1 000 F **Benoit Pinteau, 7, allee des Pervenches, 94240 L'Hay-les-Roses. Tel : 46.87.04 28**

Vds console Sega + boîte de rangement + 2 manettes + 5 jeux (Psycho Fox Golvellius etc) Etat neuf (89) Le tout 1 500 F **Toufic Arida, 169, rue de la Pompe a Paris Tel : 47 55 40 89**

Vds Mega Drive japonaise avec 9 jeux (Super Shinobi Ghouls n Ghosts Golden Axe Mystic Defender etc) + 2 manettes (le tout sous garantie) + adaptateur Valeur 5 500 F Le tout vendu 3 800 F Echange contre NEO-GEO possible Prix à débattre **Stefan Malka, 11, rue Lisfranc, 75020 Paris Tel : 47.97.54.95**

Vds jeux sur Sega 8 bits Psycho Fox 200 F Alien Syndrome 180 F Fantazy Zone 3 180 F Rambo 3 200 F Alex Kidd (neuf) 220 F Dead Angle (neuf) 220 F Possibilité de réduction pour l achat de plusieurs jeux **Stephane Lapeyre, villa Arantza, 64250 Ainhoa Tel : 59 29 84 18**

Urgent ! Vds 9 jeux Sega (cartouches) avant le 21 decembre 1990 Possede Astro Pit Pot Rastan Dynamite Dux, R-Type Alex Kidd 3 Casino Games Wonderboy 3 California Games Prix 150 F piece **Axel Abitan, 3, bld de la Serpentine a Sucy-en-Brie Tel : 45 90 94 96**

Vds console Sega + pistolet + 21 jeux + 2 manettes 2 990 F Valeur 6 600 F **Laurent Canal, 42, avenue Georges-Clemenceau, Le Perreux-sur-Marne. Tel. : 43 24 10 61**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 2 manettes + lunettes 3-D + pistolet + 12 super jeux (Golden Axe Space Harrier 3D etc) Valeur 4 500 F Vendu 2 200 F **Daniel Ramos, 161, rue Musselburg, 94500 Champigny-sur-Marne. Tel : 48 82 42 79**

Neurasthenique offre bonne récompense a l agent de la SNCF qui pourra le **mettre en train**

Vds Sega 8 bits + 4 jeux (Enduro Racer Hang-On, Altered Beast, Fantazy Zone) Prix 500 F Vds Nec PC Engine + 2 jeux (Dragon Spirit + Barumba) Achete en aout Prix 1 000 F à debattre Recherche contacts pour Game Boy (region Nord) **Didier Offroy, 29, allee Francisco-Ferrer 59760 Grande-Synthe Tel : 28 27 91 72**

Vds console Sega 8 bits + 10 super jeux (Golden Axe Tennis Ace etc) + 2 manettes Le tout en tres bon etat 1 000 F **Julien Begue, 15, rue du Bel-Air, 60130 Bulles. Tel. : 44 78 94 61 apres 19 h**

Urgent ! Vds Sega 8 bits + 17 jeux (My Hero Out-Run Alex Kidd 1 Shinobi etc) + cables + revues + 2 manettes + cadeaux Prix a debattre Paris et banlieue uniquement **Alexandre Boucris, 135, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tel : 45 79.62 30.**

Vds Sega 8 bits + 4 joysticks + pistolet + 11 jeux (Out-Run, Wonderboy in Monsterland, Vigilante etc) Valeur 3 700 F Le tout vendu 2 100 F **Maxence Bernard, 6, rue Jongkind, 75015 Paris Tel : 45 57 27 30**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 8 jeux + carte Hang On Valeur environ 2 400 F Le tout vendu 1 200 F Vds Sega 16 bits française + un jeu (Altered Beast) + une manette Prix 1 900 F Le tout vendu 1 400 F. **Julien Jouvin, 49, rue Georges-Clemenceau, 94210 La Varenne-St-Hilaire Tel : 48 85 59 26**

Vds jeux Mega Drive japonaise Mystic Last Battle Super Shinobi, Ghouls n Ghosts, Golden Axe Alex Kidd Zoom 230 F piece ou le tout 1 500 F à debattre Mega Drive seule + 2 manettes 1 000 F ou avec jeux ci dessus 2 300 F à débattre Vds Game Boy + 4 jeux 700 F Lynx 1 000 F **Franck Roger, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches Tel. : 33.58.17.44**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (Alex Kidd Power Strike, Golvellius etc) Très bon état Valeur 2 890 F Le tout vendu 1 445 F **Xavier Nolot 6 bis, avenue du Marechal-de-Lattre, 94410 St-Maurice Tel : 43 53 13 80**

Vds cartouches Mega Drive 16 bits version française (Golden Axe Super Thunder Blade Rambo 3) Vds cartouches 8 bits (Choplifter Ghostbusters Shinobi Super Tennis) **Philippe Richard, 16, avenue Gambetta, 78400 Chatou Tel : 39 52 74 32**

Vds console Sega Master System + 2 manettes + 9 jeux (Golden Axe Shinobi, R-Type Soccer etc) Prix 2 100 F a debattre Achète jeux PC 3 1/2 Prix raisonnable **Gael Duhamel, 26, rue Alfredo-Leroy, 62700 Bruay-la-Buissiere Tel : 21 62 42.69**

Vds console Mega Drive japonaise + 14 jeux (Strider Monaco GP Ken Dynamite Dux Moonwalker Ghouls n Ghosts E-Swat etc) 3 000 F ou echange contre Super Grafx + 6 jeux **Hoang-Tho Dieu, 10, avenue St-Remy, bât A6, 93200 St-Denis Tel : 48 21.75 18**

Vds jeux pour Mega Drive Last Battle et Ghouls n Ghosts (version japonaise) Vds quelques originaux sur ST ainsi que lot de jeux sur MO5 **Fabrice Antonmettei Tél : 42.37 94 82**

Vds jeux Sega Rampage et Ghostbusters 170 F pièce ou 320 F les deux Rocky 180 F ou 480 F les 3 **Vincent Imbert, 37, rue Jean-Olorilin, 63360 Gerzat Tél : 73 24.09.89 apres 19 h**

Vds console Sega 8 bits + une manette + prise Peritel + 13 jeux (Rastan Kenseiden, Lord of the Sword Thunder Blade etc) Valeur 3 600 F Le tout vendu 1 500 F **Eric Lebel, 3, avenue Maurice-Berteaux, 78300 Poissy Tel : 39 65 47 66**

Vds console Sega Master System + 7 jeux (Wonderboy 2 Shinobi Quartet etc) + Phaser + manette SG Commander + carte club + revues + astuces sur jeux Sega Valeur + de 3 500 F Vendu 1 300 F **Yonnel Seban, 5, rue Yeo-Thomas, 75013 Paris Tel : 45 62.23 62 apres 19 h 30**

Vds console Sega + Adv joystick + 3 jeux (valeur 300 F piece) 600 F **David Bloch, 118, bld Exelmans, 75016 Paris Tel : 46.51.11.94 ou 46 51 59 38 entre 17 h et 19 h 30**

Vds 9 jeux sur Mega Drive en très bon état DJ Boy Space Harrier 2 Super Thunder Blade Last Battle Super Hang-On Gerghost Annver Super Shinobi Alex Kidd Prix 200 F à 250 F pièce **J.-C Nallino, 1, impasse Le Maime, 91090 Lisses Tel : 60 86 23 25**

Vds Sega Master System + 2 manettes + Rapid Fire + Pentel + 6 jeux (Shinobi, Y s Kung-Fu Kid etc) Valeur 2 400 F Le tout vendu 1 600 F Vds TO7-70 + 2 Basic + 6 jeux + 2 joysticks + livres et K7 Basic + lecteur K7 Valeur 4 000 F Vendu 1 000 F **Maxime Aupetit, 38, rue du Dr-Blanche, 75016 Paris Tel : 42 24 66 29 apres 19 h**

Vds console Sega + transfo + Pentel + 10 jeux integres + 2 manettes + Handle Controller 2 500 F Valeur 4 500 F Vds aussi jeux Amiga 80 F pièce ou 200 F les trois Space Racer Mach 3 Turbo Cup Copieur 200 F Demos 10 F Achete news sur Amiga PC 3"1/2 **Vincent Geofray 18, place Danton, 02100 St-Quentin Tel : 23 67 36 78**

Vds console Sega Master System + deux joysticks + 5 jeux (Alex Kidd Kung Fu Kid Golvellius Captain Silver Rocky) Prix 1 200 F **David Rozier, Breuil, 58700 Premery Tél. : 86 37.91 03**

Vds Sega + pistolet + 19 jeux + manette Speedking Achete en janvier 90 Vente separee possible Prix a débattre **Anthony Colin, 50 A, rue de Dole, 25000 Besançon Tel : 81.41 01 06**

Vds Sega + 4 jeux + 2 manettes sous garantie 990 F a debattre Achete Mega Drive ou Nec 1 000 F ou

1 500 F avec ou sans jeux Vds PC compatible + 300 disks (Autocad Loom etc.) + lecteur 3 1/2 + 5 1/4 + couleur + imprimante sous garantie 6 000 F **Jerôme Guerin, rue du Dr-Rousseau, 24470 St-Aulaye Tel 53.90.61 36**

Vds console Sega Master System + 3 manettes + prise Pentel + 9 jeux (Out-Run Time Soldiers Alien Syndrome etc.) + Light Phaser 2 000 F Valeur 3 000 F **Vincent Gircourt, 29, villa Daviel, 75013 Paris. Tél. 45 89 70 52 heures de repas**

Collectionneur acharné recherche crane de **Napoleon enfant**

Vds Master System + Phaser + 10 jeux (Double Dragon Shinobi Assault City etc.) 2 700 F Vds aussi jeux seuls Echange aussi 3 jeux au choix contre Game Boy avec au moins un jeu **Patrice Dechelette, 7, rue de Norvege, 17000 La Rochelle Tél 46 67 36 59**

Vds Sega 8 bits + 2 jeux inclus + 6 cartouches de jeux + pistolet Light Phaser + 2 manettes Valeur 4 000 F Le tout vendu 1 900 F **Nicolas Pacheco, 9, place Delille, 63000 Clermont-Ferrand Tel 73.90.07 44.**

Vds Sega 8 bits + 8 jeux (Vigilante Wonderboy 1 et 2 Psycho Fox etc.) Prix 1 490 F Pas de vente separee **Vincent Remimel, 19, rue de Bellevue, 35760 St-Gregoire Tel : 99.66.78 65 après 16 h.**

Vds Sega Master System + 2 jeux + 2 manettes + cordon Pentel 900 F Valeur reelle 1 500 F Vds egalement CPC 6128 + moniteur couleur + 3 joysticks + nombreux disks 2 500 F Valeur 4 000 F + TV couleur (70 cm) 1 200 F **Vincent Gadenne, 117, rue Simon-Tiberghien, 59200 Tourcoing Tél 20 25 14.96**

Vds console Sega + Rapid Fire + 5 jeux tres bon etat 1 300 F **Matthieu Lambert, 41, route de Chatou, residence 'La Pierre' à Carrières-sur-Seine Tel 39 13.07 53.**

Vds Sega 8 bits avec 13 jeux neufs 2 000 F Shinobi Double Dragon, Fire and Forget Kung-Fu Kid Basketball Nightmare Enduro Racer Wonderboy Altered Beast Monster Land Great Volleyball R-Type My Hero etc **Benjamin Duval, 9, square Louise-Michel, 91300 Massy Tel : 60.11 40 23**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 2 jeux integrés + poignée double tir + un jeu (Enduro Racer) Prix 800 F Golvellius World Games Chase H.Q Captain Silver Time Soldiers World Soccer Golden Axe etc.) Prix de 130 F a 180 F ou le tout 2 400 F **Daniel Clement, 96, rue Paul Morin, 92000 Nanterre Tel. 47 29 91 12**

Vds Sega Master System + 2 manettes + 6 jeux Shinobi Altered Beast Psycho Fox Secret Command, Enduro Racer Zillion 2 Le tout 1 200 F Vds aussi Micro News 38 41 et 42 ou les donne a l acheteur **Brieuc Jeunhomme, 5, square Lavoisier, 78330 Fontenay-le-Fleury Tel 30 56 38 19.**

Vds jeux sur Sega (Shinobi Wonder 3 Dead Angle, Cyborg Hunter etc.) + pistolet Sega + 3 jeux 270 F Vends manette Speedking 80 F avec autofire **Nicolas Meunier, 29, rue Marius-Jacotot, 92800 Puteaux.**

Vds jeux Sega Wonderboy 3, Rocky Aztec Adventure etc Moitie prix Recherche Core Grafx + 2 ou 3 jeux 1 200 F **Mallory Mansard, 73, rue d Angleterre, 59800 Lille Tel 20.31 54 69**

Vds Sega 8 bits 450 F Out-Run After Burner Space Harrier 150 F piece Action Fighter Astro Warriors 120 F piece Le tout 1 000 F **Philippe. Tel 20 54 44.09 après 19 h**

THOMSON

Vds TO8D câble Pentel imprimante 90 055 + rubans + papier, logiciels originaux, Colorcalc + Colrpaint assembleur, Caractor, portefeuille boursier, crayon optique manette jeu 2 900 F **Daniel Becsne, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne Tel. 39.59.33.99.**

Vds imprimante 40 cl pour Thomson PR90-042 300 F Synthe vocal Cedic-Nathan 200 F K7 Sortileges, Eliminator Pulsar Roger, Paulo 20 F piece Pascal Base 50 F **Pierre à Paris Tel. 46 22 07.22.**

Vds TO7/70 300 F + cartouche Basic 128 (gratuite) **Sebastien Jean, 105, rue de Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tel. . 48 81 65 66.**

Stop affaire ! Vds TO9 idéal pour debuter 4 000 couleurs, MGM etendue Livré avec écran haute résolution couleur lecteur disks K7, cartouches jeux educatifs utilitaires + 4 manettes et un crayon optique Le tout 2 000 F port compris **Ronan Scarennel, 16, rue du Général-Balboeuf, 56600 Lanaester Tel 97 76 30.41**

Vds TO8D + 50 jeux environ Le tout en tres bon etat 1 500 F **Denis Averlant, 134, rue de Chevilly, 94240 L Hay-les-Roses Tel : 46 86 46 75.**

Vds nombreux jeux (TO8, TO9+) a partir de vingt francs Possibilite d'echanges sur disk 3"1/2 Recherche Les Futuristes' **Rémy Erik Unterdinger, 871, rue Cdt-Dubas, 73200 Albertville Tel. 79 37 08.66**

Vds moniteur couleur Thomson (MC9J-936) en bon etat Valeur 2 500 F Vendu 500 F **Florent Courgeon, route des Princes, 60260 Lamorlaye Tel 44 21 43 41.**

Vds ou echange nombreux jeux sur TO8/9/9+ + 40 jeux et utilitaires 30 F piece Cherche club Thomson Possède Chicago 90, Crazy Cars Ripoux Turbo Cup Mach 3, Space Racer etc **Stephane Maigrot, Les Malétles, 24570 Le Lardin-St-Lazare Tél : 53 51 37 99**

Vds ou échange jeux originaux sur disks 3"1/2 pour TO8/9/9+ Possede Bobo Macadam Bumper X Ray, Demonia Spindizzy Hacker Maxibourse Les Dieux de la Glisse etc **Jerôme Le Tenou, 38950 Quaix-en-Chartreuse**

Vds jeux (originaux) sur K7 pour TO/MO Vol Solo Kung-Fu Sortileges Passagers du Vent 1 etc Vds aussi 4 cartouches dont Basic 1 0 et 128 + Téo n°8 à 20 + livres Liste sur simple demande **Philippe Bianco-Mula, allée du Castellas, 13770 Venelles**

Vds Thomson MO6 en tres bon état nombreux jeux, manette crayon optique, prise Pentel et housse Prix 1 500 F **Dimitri Dagois, 6, impasse de l'Ecureuil, Le Gros, 03410 Domerat Tel. : 70.29 69 75**

Vds MO6 + crayon optique + manette de programmation + prise Pentel + joysticks + 50 jeux (Blood Turbo Cup Les Ripoux etc.) Le tout en bon etat 1 500 F **Virginie Dusseud, 14, rue Jean-Jacques-Rousseau, 75001 Paris Tél 45 08 11 47**

Vds TO9 TO8 + nombreuses extensions + 50 logiciels (originaux) + librairie Liste sur demande Prix a débattre **Serge Jouard, 12, avenue Foch, 27000 Evreux Tel . 32.38 50 84 apres 20 h**

Urgent ! Vds TO8D couleur + câble Pentel + 60 jeux (Top Gun, Crazy Cars Classique 1 & 2 F75 F14, Turbo Cup) + joystick + programmes et revues + guide et contacts 2 900 F Vente séparee possible **Sebastien Potrzeba, 2, rue Curie, 62153 Souchez. Tel. . 21 45 11 15**

Vds TO8D Pentel + manuel + disk d'initiation au Basic 512 Multidos + nombreux jeux (Sorcery Les Passagers du Vent 1 et 2 Captain Blood) Tous originaux + joystick Le tout en tres bon etat 1 300 F a débattre **Philippe Languenou, 1, place Edouard-Herriot, 94270 Kremlin-Bicêtre Tel. 46 77 23 34**

Vds TO9, Microtom 9 et 10 Teo 5 à 20 livre Super Jeux MO5 TO7/70/TO9 Colorpaint **Christian Geiger, 5, rue de la Luss, 68000 Colmar. Tel. : 89 23 76 04.**

Vds TO7/70 + deux livres + quatre jeux Le tout 700 F **Alexandre Makloufi Tel 40 19.07.75.**

Vds jeux sur K7 MO5/6/TO7/70/TO8/TO9/TO9+ Androides Sortileges Karate Football 85 F piece Le Temple de Quauhtli 130 F Le tout 430 F **Benoît Guinot, 26, rue du Tournebride, 78120 Rambouillet Tel . 30.41.84 04**

Occasion pour débutant ou professionnel Vds TO9 (tres bon etat) + joystick + logiciels (jeux et utilitaires) sur

ECHANGES

Echange nombreux jeux pour ST Possede nombreuses news et autres **David Lavaysse 2, rue de la Chapelle, 34600 Bedarieux Tel 67 95.06 86**

Echange ou vends news sur Atari 520 ST **Olivier Fendeler, 16, ter, rue de la Gare 90200 Giromagny Tel 84 29 50 46**

Recherche contacts France et etranger pour echanges divers Vds originaux (E-Motion Trauma etc.) et livres Echange originaux + livres contre hard copieur ou 5"1/4 Achète a bas prix Powermonger et Animation Studio **Sylvain Bail, 4, rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage**

Cherche contacts pour échanges de log sur Amiga 500 **Emmanuel Billon, Le Bourg, 71550 Anost**

Echange un jeu Sega Mega Drive contre 2 jeux Game Boy ou contre autre jeu Mega Drive Possede 8 cartouches de jeux pour Mega Drive **Jean Ablasou, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy Tel. 30 74 54.14**

CPC 6128 cherche contacts serieux pour echanges de jeux et utilitaires Trucs idees bidouilles **Dominique Cambefort, 29, avenue de l'Aspirant-Buffet, 81600 Gaillac.**

Echange simulations sportives et news sur Amiga Vds aussi originaux (Kick Off 2 etc.) **Stephane Barboni, 24, rue St-Etienne, 37300 Save-les-Tours Tel. · 47.27.67 11.**

Echange news sur STE Vds dompubs (demos) Cherche modules de Soundtracker pour Digital Song Teaser Tcr et sync **Stephane Thuilier, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin Tel 20 67 83 03 entre 16 h et 19 h**

Cherche contacts sur ST pour echanger jeux et demos utilitaires Possede Beast 1, Shadow Warriors Oriental Games Back to the Future 2 **Sébastien Truttet, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Sainghin en Weppes Tel : 20 58 51 28**

Cherche contacts sur Atari 520 ST et STE pour échange de jeux Possède news **Raphaël Pichon, La Cour-du-Bois, Vrigny, 61570 Mortree Tel 33 35 79.25**

Amiga cherche contacts pour echanger news et utilitaires Possede Unreal F-29 Beast 2 Shadow Warriors **Florent Nolot BP 27, 80550 Le Crotoy.**

Amiga cherche contacts serieux et rapides pour echanges Possede nombreuses news (Prince of Persia, Beast 2 Tortues Ninjas Anarchy The Killing Games Show Gold of the Aztecs etc.) **Jerôme Caux, 83, avenue des Amandiers, 95350 St-Brice. Tel 39 94 48 92.**

Echange demos sur ST Contacts serieux Cherche GFX Man (Fontes, logos) **Benjamin Brale, 'La Provençale', traverse des Aires, Nouveau, 13400 Aubagne Tel 42 84 34.56**

Echange K7 Nintendo Rush n Attack, Kung-Fu Cobra Triangle Castlevania **Stephane Perrin, 6, chemin Vert, 91540 Fontenay-le-Vicomte Tel 64 57 33 42.**

Echange jeux sur Amiga et MSX 2/2+ Possede nombreuses news **Ricardo Duran, c/o Morada, 36, 3eme B, Valladolid 47010, Espagne.**

Echange news et demos sur Amiga Contacts serieux rapides et sympas **Wilfried Theves, Mercieres-aux-Bois, 60610 La Croix- t-Ouen**

Cherche contacts sur 520 STE/STF pour échange de news et utilitaires Recherche Blitz Possède beaucoup de news **Christophe Dubois, 7, allee de la Voûte, 95130 Franconville Tel. 34 13 05 75.**

Echange jeux sur MSX 10 cartouches megaroms contre une imprimante MSX 80 colonnes 3 cartouches contre une cartouche FM-Pac Cherche aussi un clavier pour Music Module et des contacts serieux **Patrick Miel, gymnase de Villeneuve St-Germain, 02200 Soissons Tel : 23 53.13 46.**

Stop ! Amiga 500 echange jeux (news et anciens utilitaires) Envoyez liste ou disk Recherche club Amiga sur la France **Jimmy Robin, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise Tél 47 30.42 34**

Amiga 500 echange news et utilitaires jeux demos Cherche contacts sérieux et rapides **Laurent Fumoux, La Croix-St-Bonnet, Pascieres, 63290 Puy-Guillaume Tel 73.94 12 17**

Cherche contacts serieux sur Atari 1040 Etudie toutes propositions Envoyez liste **Christian Tsong, 34, lot Maunier, Terre Sainte, 97410 St-Pierre (Reunion)**

Cherche contacts serieux pour echange de jeux et utilitaires sur PC et compatibles 5"1/4 et 3"1/2 ou sur Thomson TO8D Envoyez liste **Raphael Bretour, chemin du Moulin, Sauihay-le-Bas, 76630 Envermeu. Tél 35 85.73.22**

PC 3"1/2 échange Blood Money ou Knight Force contre Rick Dangerous 1 ou 2 ou contre Double Dragon 2 ou contre Prince of Persia ou contre Titan ou Xenon 2 **Guilleme Duveau, 8, rue des Ecoles, 68700 Uttholtz. Tel. 89 39 73 30.**

Echange programmes sur Amiga (rien que des news) Recherche personnes de la region de Mons-Valenciennes pour creer club **Miguel Discart, 25, rue Chasse-Isabeau, 7334 Nautrage (Belgique). Tél. 19 32 65 62 14 25.**

Echange jeux et utilitaires sur 1040 STE. Cherche contacts durables et serieux **Christophe Amiot, 10, avenue de la Suisse Normande, St-Georges-des-Groseilles, 61100 Flers.**

Cherche contacts serieux et sympas sur Amiga 500 pour échanges surtout d'utilitaires logiciels et jeux. Envoyez liste **Sylvain Riff, 4, rue Beethoven, 47200 Marmande. Tel. : 53.64 20 42**

Amiga 500 échange news, utilitaires **Franck Bettembot, Neuf-Marche, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35 90 10 29**

Recherche contacts pour echanges sur CPC 6128 jeux ou utilitaires. Possede environ 120 disks **Dami Cambefort, 54, rue Victor-Hugo, 81600 Gaillac.**

Cherche correspondants serieux sur MSX2 dans la region de Gland (pres de Nyon) pour échange de jeux de sports de préference **Xavier Gerber, ch. du Bochet 2B, 1196 Gland (Suisse). Tel. : 022.64 33 04**

Amiga echange news (utils de preference) **Olivier Bonte, 1, rue des Martyrs, 59493 Villeneuve-d'Ascq. Tel. : 20.84 15 06**

Debutant sur STE recherche debutants ou autres pour échanges. Possède Sim City, Sherman M4, Ultimate Golf, Spectrum 512, De Luxe Strip Poker 2, Klax, Rock Star, Lombard Rally, Lotus Turbo Esprit etc. **Arnaud Leroy, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tel. : 21.27.62 14**

Echange jeux Nintendo, Sega 16 bits et STE. Possède Golden Axe, Batman, Turtles, Zelda 1 & 2, Megaman, Section Z, Ryger, Goonies 2, Mario 2, Metroid, Operation Stealth, Voyageurs du Temps, Dragon's Lair, Shadow Warriors, Ivanhoe, Back to the Future. Region Nantes **Sophie Marsais, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tel. : 40.69.68 50**

Echange idées pour Pro 24 tout ce qui concerne le Midi sur Amiga **Jose Gomes, Bloc 7, cite Chaptal, rue de Claret, 34000 Montpellier. Tel. : 67 58 12 97**

Echange un directeur d'usine diplomé de l'universite contre **dix recteurs d'Universite** a deux doigts d'entrer en usine

Echange ou vends jeux Nintendo : Mario 2 et Zelda etc. Region Annecy uniquement. **Alex Grave, 14 clos du Buisson, 74940 Annecy-le-Vieux. Tel. : 50 23 13 73**

Echange jeux et demos sur STF 1040. Recherche contacts rapides et serieux. **Guillaume Milanesio, 49, rue Felix-Chautemps, 73200 Albertville. Tel. : 78 32 09 29**

Cherche contacts sur ST pour échange de news et demos (programmes des demos en GFA Basic). **Yannick Turbang, 70, rue des Deportes, 6700 Arlon (Belgique). Tel. : 063 21 67 22.**

Echange jeux et utilitaire sur PC 5"1/4. Cherche contacts serieux et durables **Denis Navarre, 228, rue du General-De-Gaulle, 6180 Courcelles (Belgique). Tel. : 071 45 57 29 apres 17 h.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour echanges et achats de jeux et demos. Envoyez liste **Emmnauel Billon, Le Bourg, 71550 Anost.**

Amiga 500 echange ou vends news a très bas prix. Envoyez disk pour recevoir ma liste **Eric Deronne, rue du General-Piron, 97, B-7500 Tournai (Belgique).**

Echange jeux (news) sur CPC 6128 dont notre demo qui apporte les vies infinies et soluces aux jeux dont vous nous donnez le nom. **Christophe Muller, 5, rue de Boncourt, 60430 Noailles. Tel. : 44.03.35.16**

Echange ou vends news et compils sur Atari. Vds console Nec + 3 jeux (Alien Crush, Energy, Vigilante) 1 000 F le tout **Jean-Marc Zeller, 26, grand Rue, 90200 Giromagny. Tel. : 84 29.30.91.**

Echange ou vends a tres bas prix (10 F/disk) plus de 400 disks de démos en tout genre pour STF et STE. **Fréderic Houet, 20, rue des Maisons, 51100 Reims**

Echange zapper (pistolet) contre jeu de mon choix. **Maxime Guyot, 22, avenue Barthelemy-Buyer, 69009 Lyon. Tel. : 78 36 25 07 après 17 h**

Cherche contacts sérieux sur PC 5"1/4 ou 3"1/2. Echange utils, jeux, démos. Possede 800 disks. Envoyez liste. **Yvan Lefebvre, 14, rue des-7-Petites, 6120 Nalinnes (Belgique). Tel. : 071 21.59 64**

Echange 25 jeux sur Amiga (Shadow 2, utilitaires) contre console Nintendo avec 2 manettes - si possible avec jeux). Achète Bubble Bobble sur Nintendo : 50 F maxi. **Jérôme Mollet, 37, allee des Fauvettes, 59650 Villeneuve d'Ascq.**

RECHERCHES

Recherche jeux Sega 8 bits (Alex Kidd the Lost Star et Wonderboy 3) en tres bon etat. Les deux : 300 F. Miracle Warrior et Y's ou Ultima 4 : 350 F les deux. **Kelvine Journaux, 5, rue des Renouillieres, 91770 St-Vrain. Tel. : 64.56 10 39**

Achete jeux d'arcade et autres pour CPC 6128 **Florence Lambert, 177, rue d'Auxonne, 21000 Dijon. Tel. : 80.67.69.12 apres 18 h**

Recherche pour MSX2 Sony 700 : personne ou club ayant réalise extension memoire (RAM 512 Ko) et information sur le MSX Dos n°2 (pour location éventuelle) **Bernard Lapeyronie, 18, rue du Moulin-Blanc, 41000 Blois. Tel. : 54.43 85.51**

Achete ordinateur avec disks à bas prix suite panne matériel. **Emmanuel Lenglet, 2, rue Ath, 59000 Lille.**

Cherche pour Amiga 500 1.3 2 logiciels : utilitaires, educatifs, jeux. **Marie-Jo Leroux, 28, rue Edouard-Dupray, 76210 Bolbec. Tel. : 35.31.90 55**

Cherche ateriens pour former un club : nombreux projets en vue (ventes, achats, échanges, formation d'un journal etc.). **Jean-Marc Pasquier, 273, rue de la Greve-à-Dissy, 86130 Jaunay-Clan. Tel. : 49.52 46 93**

MSXien recherche désespérément cartouche SCC (faire offre) et correspondants Sony HBF700F **Stéphane Marion, 6, allée des Aubepines, Toufflers, 59390 Lys-lez-Lannoy.**

Achete A500 + jeux (Shadow of the Beast etc.) + souris + si possible moniteur. Prix : entre 3 000 F et 4 000 F. Recherche aussi Mega Drive (japonaise ou française) + jeux (Strider etc.). Prix : entre 500 F et 800 F. **Vincent Drewnih. Tel. : 78 22.33 22.**

Recherche bras robot SV1 2000 pour MSX2 + anciens numéros de Standard MSX **Renaud Bermond, 6, allée E.-Branly, 80730 Dreuil-les-Amiens. Tel. : 22.54.15 02.**

Cherche C64 + jeux sur disks. Prix max : 900 F **Christophe Cartier, La Poste, 47230 Vianne. Tél. : 53.97.56.00 heures de bureau.**

Cherche Game Boy avec jeux pour Noël : 550 F **Gregory Lobry, 1, residence Politzer, 93200 St-Denis. Tel. : 42 35 54.33**

Achete STOS Basic pour Atari 1040 STE (boîte originale). Prix : 250 F. **Thomas Aronowicz, 138 rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tel. : 47.78 45 65 (banlieue parisienne)**

Recherche materiels pour Apple 2 : Carte peripheriques divers softs livres etc. Achete a bas prix Apple 2C. Faire offre. **Maurice De Sooza, 15, rue Jules-Ledin, 42000 St-Etienne. Tel. : 77 33 90 23.**

Recherche moniteur couleur 1084 S : 1 500 F. Région Lyon. **Romain Jarry, 19, route de Collonges, 69450 St-Cyr-au-Mt-d'Or. Tél. : 78 64 13 79 apres 18 h.**

Recherche jeux sur Amiga. Faire offre. **Jean-Louis Deyris, 129, résidence "Les Fougères", 33480 Castelneau-de-Medoc. Tel. : 56 86 87 13 le soir.**

Achète disk jeu original "Le Passager du Temps" pour CPC 6128. Faire offre. **Evelyne Canivet, 5, cite des Lilas, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.23.48.**

Cherche Amiga 500 + prise Pertel : 2 500 F. Paris banlieue uniquement. **Laurent Fedorenko, 60100 Creil. Tel. : 44 55.80.83 entre 16 h et 18 h**

Debutants recherche jeux et un bon copieur pour Amiga. Envoyez vos listes. **Florent Bellu, 8, rue des Pervenches, 14920 Mathieu. Tél. : 31 44 44 05**

Urgent ! Achete adaptateur Nintendo pour jeux japonais : 200 F maxi. **Sylvain Custaud, 6, rue du Pont-Troue, 11000 Carcassonne. Tel. : 68 72 64 70**

Cherche jeux pour MO5 + lecteur disks et imprimante **Emmanuel Abdel-Aal, Le Mas-des-Moulins, 15, allée de Provence, 06110 Le Cannet.**

Ayant reçu par erreur de la part de MSX Video Center le disk Home Office 1 avec notice MSX Home Office 2 (livré avec ord.), je recherche copie Home Office 2 sur disk. **Danielle Derouet, 94, rue de Bellebat, 45000 Orleans**

Achete jeux sur disks ou cartouches pour MSX1 ou 2. Vds Canon V20 MSX1 avec nombreux jeux, joystick. Faire offre **Francis Culy, 46/71, rue Faidherbe, 59370 Mons-en-Baroeul. Tel. : 20 04 36 11.**

Recherche lecteur de disks pour MSX1 Philips à bon prix. Cherche aussi livres, revues et autres sur le MSX a bon prix. Grand salut a Sonia que j'aime beaucoup et a tous mes amis qui achetent Micro News : un journal giga ! **Michel Renard, Chidrac, 63320 Champeix.**

Recherche Sony HB700 : cartouche CX SL avec. Faire offre. Jean **François Hoffmann, 16, rue de l'Avenir, 93800 Epinay-sur-Seine. Tel. : 42 35.54.89**

Cherche lecteur disks 640 Ko 3"1/2 pour TO9 : 500 F maxi. Lecteur + câble. **Damien Manoeuvre, 69, rue de la Bergerie, 54840 Gondreville**

Accusé à tort de sabotage d'installation electrique recherche **lampe-temoin**

Recherche MSX2 Philips VG8235 : moins de 1 000 F. Clavier seulement. **Gildas Marion, Brambelay, Campénac, 56800 Ploërmel. Tel. : 97 93 42.06**

Recherche pour Yamaha MSX1 : Card Reader CR01, Playcard + logiciels en Vog et CMP + doc sur possibilités du Yamaha CX5M1 et SFG05. Echange cartouche MSX1. **Jean-Pierre Cantin, 7, allée des Myosotis, 37270 Montlouis. Tel. : 47 50 88 03**

Achete Atari 520 STE + moniteur couleur + joystick + jeux. Prix : 2 500 F ou 3 500 F sous-garantie **Isabelle Torres, 167, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tel. : 43.61 24.17**

Achète FM-Pac ou échange contre Music Module. **Pascal Palermo, 254, rue du Scarabée, 30000 Nîmes. Tel. : 66 26 11 22 apres 19 h.**

Cherche MSX2 : 2 000 F maxi. **Gilles Leclaire, 51, rue Quinet, 62820 Libercourt. Tel. : 21.74.56 58 après 20 h.**

Possèdant un Sanyo, je recherche le branchement Peritel (pas de câble). Recherche aussi livre Basic concernant cet ordinateur. Recherche cartouches de jeux. **Olivier Claisse, La Baronne, quartier "Les Grones", 84620 Sarrians. Tel. : 90 65.43 23**

Recherche Atari 1040 STF urgentissime et comptant : 2 000 F maxi. **Didier Coutant, 11, bld Georges-Pompidou, 44200 Nantes. Tel. : 40 20.18 22.**

Recherche plans et astuces pour S Ram 1, Blood, Bivouac et Target Renagade. **Jean-François Bottin, 1, rue Lebasque, 06110 Le Cannet. Tél. : 93 46 43 18**

TO9 recherche pour enfants 13-16 ans jeux originaux ou copies. Prix raisonnable. **Pierre Le Jolie, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.86 24.90 au bureau ou 30 99 68 35 après 18 h**

MSX recherche renseignements sur le jeu Hydlide 3 (urgent !). Vds Track and Field 1 et 2 : 180 F. **Olivier Leblond, 17, allee des Platanes, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 49 77 24 27 apres 19 h 30.**

Atariste recherche à l'achat ou a l'échange pins publicitaires. Jeux a l'echange (Tetris, Buggy Boy, Out-Run, etc.). Faire proposition. **Patrice Mulot, 1, rue de Pies, 38360 Sassenage**

Recherche imprimante DMP 2160 pour CPC 6128. Prix raisonnable. **William Cordeau, Les Buissonnettes, 16370 Cherves-Richemont. Tel. : 45.83.21 42**

Achète livre du MSX2 de D. Martin. The Games Collection 1 (CDO), crayon optique, table graphique Sony. Vds souris Atari : 120 F. MSXiens bretons, signalez-vous ! **Michel Tiuaux, 21, rue Claude Monet, 56700 Hennebont. Tel. : 97.85 01 87.**

Cherche manuels pour MSX2 VG8235, traduction française de MSX2 Basic et MSX Dos ainsi que MSX2 computer. **Alain Cahuzac, rue Duprat, 32100 Condom. Tel. : 62.28 34.00**

Urgent ! Cherche console Nec + jeux : Core Graphx + 1 jeu : 850 F. Super Grafx + 1 jeu : 1 450 F. Jeux (F1 Circus, Soccer, Super Star Soldier etc.). Prix : de 175 F a 250 F. Ces prix sont a debattre. **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63 77.**

Achete Amiga 500 avec extension memoire si possible. Le tout : 1 300 F à 2 000 F suivant offre. Vds Game Boy 450 F. **Chou-Meng Ly, 31, rue Jean-Baptiste Legendre, 93700 Drancy. Tel. : 48.38 30.73 avant 19 h**

Urgent ! Cherche Music Module + cartouches à prix sympas (faire offre). Cherche contacts MSX1/2 pour échange sur disks. Vds MSX2 VG8235 + disks de jeux etc. **Christophe Da Silva, 15, rue Amédée-Simon, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : 45 97.64.74**

Dame aimant **pinailler** recherche hôtel-restaurant adequat

Achète Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris + joystick. Prix : environ 3 000 F. **Isabelle Torres, 167, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tel. : 43 61.24.17**

Cherche vieux jeu (Skate or Die) pour Amiga 500. Faire offre. **Fréderic Spade, 14 C, rue du Dauphine, 39100 Dôle. Tel. : 64.72 17 23**

Achete originaux pour Atari 800 XL/130 : K7 : 20 F. Disks : 30 F. Cartouches : 50 F. Envoyez liste + achète lecteur disk XL : 400 F. Paiement comptant. **Nicole Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tel. : 64 48 49 66**

Achète jeux Nec PC Engine : 200 F a 250 F. Joystick EX1Pro : 400 a 450 F. **Philippe Miel, 19, rue de la Somme, 91600 Savigny-sur-Orge. Tel. : 69 05 14 82**

Achete jeux originaux en bon etat pour Thomson K7 MO6. **Gilles Bialle, 2, allee des Peupliers, 77360 Vaires.**

Recherche livre MSX "Supers jeux MSX, Guide du Graphisme" etc. **Mario Galerneau. Tel. : 51 97.91 30**

Achete lecteur 3 1/2 pour CPC 464 à un bon prix + disk (880 F). **Johan Pierret, 24, place Victor-Hugo, 51200 Dizy. Tel. : 26 51 06 81.**

Achète jeux pour Sega Mega Drive. Prix : 150 F piece (Forgotten Worlds, Super Thunder Blade). Prix : 180 F (Ghouls'n Ghosts, Mystic Defender, Sword of Vermillion, Thunder Force 3). Prix : 220 F (Strider, Moonwalker, Shadow Dancer, Phantazy Star 2). Peut egalement echanger des jeux. Possède Air Diver, Super Shinobi, Space Harrier 2 etc. **Philippe Don, 4, rue Jaucourt, 75012 Paris. Tél. : 43 42 01.95 a partir de 18 h.**

Recherche graphistes, programmeurs et musiciens confirmés mais non pros de 16 à 20 ans en vue de créer jeux. **Eric Montoya, 2, traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-St-Christophe.**

Recherche Music Module 300 F, FM Pac 450 F pour MSX2 Sony HBF700 2 000 F. **Michel Vandenmersch. Tél. : 20.61.85.94.**

Cherche Amiga 500 sans jeux ni moniteur. **Yann Dos Santos, 1, rue Maurice-Fiche, 94520 Mandres-les-Roses. Tel. : 45.98.98.38 après 18 h**

Radio-amateur FC1PVD recherche possesseurs de logiciels de radio communication sur Amiga 500. Possibilité d'échanges ou d'achats pour contact. **Michel Cougnot, 20, rue Marie-Davy, 58530 Dornecy. Tél. : 86.24.23.60 uniquement le week-end**

Cherche coder (assembleur) sur ST afin de créer un groupe (très très urgent !) + recherche contacts pour échanges de demos (uniquement). **Benjamin Biale, La Provençale, Traverse des Aires, Nouveau, 13400 Aubagne. Tel. : 42.84.34.58.**

Recherche pour CPC 464, K7 Monopoly, Maxi Bourse, Big Band, Carrier Command, Zombi, Artic Fox, HMS Cobra, Tobrouk. Chaque K7 en bon état 100 F. **Armel Folgoas, 16, rue du Nouveau-St-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : 30.30.59.05**

Achète lecteur de disks pour MSX1 à très bas prix. **Martine Casis, 4, rue A.-Croizat, 93170 Bagnolet. Tel. : 43.62.61.17 après 18 h30.**

Cherche Atari 1040 STF couleur d'occasion avec souris. Le tout en bon état de marche. Prix idéal 2 000 F, voire 2 500 F. **Patrick Tudo, 9, place de la Nerac, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.50.86 de 9 h 30 à 19 h 30**

CONTACTS

Amigafan cherche contacts sérieux sur Amiga et 520 ST : graphistes, musiciens, programmeurs débutants ou confirmés. Je suis programmeur débutant. Echange jeux sur région parisienne. **Loïc Le Texier, 81, rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes. Tel. : 42.42.84.04**

Cherche contacts sur Amiga. **André Kosi, Petit-Duffet, 56, 4590 Ouffet (Belgique)**

Cherche contacts sur ST. Possède nombreux logiciels (jeux, utilitaires, demos). Envoyez vos listes. **Lucien Arnoud, 13, rue Micolon, 94140 Alfortville. Tel. : 48.93.36.51**

Cherche contacts sur PC 1512 5"1/4 pour jeux et utilitaires. **Abdel Hebbache, 14, parc du Moulin-Neuf, 93240 Stains. Tel. : 48.29.25.80 vers 18 h**

Cherche contacts sur MSX1 à Paris si possible dans le 17ème. **Frederic Dhôme, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tel. : 45.72.65.91.**

Amiga cherche contacts sur Rennes et sa région. Possède de nombreux jeux (Test Drive, Projectyle, Jeanne d'Arc etc.). **David Brohan, "La Vigne", 35170 Bruz. Tel. : 99.52.98.60**

Salut à tous les Ataristes. Je recherche des contacts pour des jeux de sport (surtout football). Je possède déjà Kick Off. Recherche absolument Legend of Faerghail. Urgent ! **Jérémy Tallon, 2, rue des Jonquilles, 33290 Blanquefort. Tel. : 56.95.31.52**

Cherche contacts sur Amiga pour échanges ou autres. Région Haute-Saône de préférence. Vds Indy sur ST 100 F, 3 jeux 50 F pièce ou 150 le tout. **Benoît Garret, 9, rue Brosset, 70000 Quincey. Tel. : 84.75.64.35.**

Cherche contacts sur Amiga. Possède de nombreuses news (Awesome, Panza Kick Boxing, St-Dragon, Nitro etc.). Envoyez liste. **David De Cubber, 16, rue Tombais, 6001 Marcinelle (Belgique). Tel. : 071.36.07.12 entre 18 h et 21 h**

Cherche contacts partout en France sur MSX1 (disk 5"1/4). Je possède 200 jeux. Echanges possible. **Sébastien Hebert, 1, passage Alphonse Fiquet, 80000 Amiens. Tel. : 22.91.30.29 après 19 h.**

Atari ST cherche contacts pour échanges. Echange aussi logiciels ST contre vieux ordinateurs (Oric, ZX81, Spectrum etc.). **Alain Jonquet, 31, rue du Fer-à-Cheval, St-Denis-les-Ponts, 28200 Châteaudun**

Cherche contacts sérieux sur MSX2 pour divers échanges. **David Cindric, 139, avenue Paul-Deschanel, 1030 Bruxelles (Belgique). Tél. : 02.241.42.44.**

Equilibriste cherche **place stable**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger news. Echanges sérieux, durables et sympas. **Wilfried Thèves, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix-St-Ouen. Tel. : 44.41.27.95 le mercredi ou le week-end.**

Cherche contacts sur ST pour échanges de jeux, news, solutions. Vds nombreux jeux à très bas prix (Maupiti Island 100 F, Double Dragon 100 F, P-47 80 F). **Jean-Marc Pasquier, 273, rue de la Grève à Dissay, 86130 Jaunay-Clan. Tél. : 49.52.46.93.**

Cherche contacts sur MSX2 pour échanger des jeux, utilitaires et demos sur disks. Envoyez liste. **Christophe Anselm, 6, rue des Prés, 68470 Ranspach. Tel. : 89.38.75.28**

Cherche contacts sérieux sur Amiga (région Est). Liquide originaux ST. **Benoît Garret, 9, rue Brosset, 70000 Quincey. Tel. : 84.75.64.35.**

Cherche contacts sur ST 520. Possède news, oldies. **Bruno Coudoux, 324, grand'Rue, 59000 Roubaix**

DIVERS

Mega-affaire ! Vds console SNK NEO GEO + Nam 75 + Magician Lord. Le tout sous garantie avec soft card : 4 500 F. NEO-GEO seule : 2 800 F. Magician Lord : 1 200 F. Nam 75 : 1 200 F. **Contactez Sylvain à Micro News. Tel. : 47.21.29.29 ou 42.23.95.73 le soir**

Vds console Intellivision 350 F. Vds jeux ST + joystick QS2 Turbo et PCW Amstrad avec imprimante et moniteur (+ disks). Prix à débattre. Région Nord si possible. **Michaël Ledeiet, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tel. : 27.36.33.41**

Vds Micro News du n° 25 au n° 41. Mensuels : 10 F, Bimensuels : 7 F. Très bon état. **Patrice Reignoux, 44, rue de la Grouette, 45400 Fleury-les-Aubrais. Tel. : 38.73.55.32.**

Vds synthétiseur Roland Pro-E (neuf, Multitimbral, Arrangeur, Sequ.) + 150 Midimix + Cubase V1.5 + Amadeus + Real Time Midi + Pro 24 3 + cables + livres. Prix : 7 500 F. **Anthony Gourdin, 71, rue Jules-Guesde, 59160 Lomme. Tél. : 20.09.61.15.**

Vds Goupil G3DD 20 Mo + moniteur mono en très bon état 2 500 F. Goupil G3, moniteur mono, 2 lecteurs 5"1/4 etc. Prix : 1 800 F. Envoi possible + port. **Patrick Milhomme, 6, rue de Bretagne, 69330 Meyzieu. Tel. : 72.02.88.18**

Vds Epson 8088 640 Ko, 2 lecteurs HD 30, 102 touches, monochrome 6 500 F. Vds XT Copam 640 Ko, HD 30, 2 lecteurs mono : 5 500 F. **Nasser Djennad, 68, rue Alexandre-Dumas, 93220 Romainville. Tel. : 48.46.39.07.**

Vds transmetteur CB President Jimmy, 40 canaux AM, garantie juin 92 : 200 F. **Paul Lecoq, 30, rue du Dome, 92100 Boulogne. Tel. : 46.20.26.13.**

Vds Oric Atmos 48 Ko + 70 jeux (Doggy etc.) + lecteur K7 + prise Péritel + transformateurs, etc. Prix : 1 000 F à débattre. **Thierry Descombes, 10, avenue Lheunrk à Poisat, 38320 Eybens. Tel. : 76.25.35.50**

Vds imprimante Mannesman Tally MT 20 à grand chariot, comme neuve 500 F. **Jean-Louis Maurie, 32, place du Bois-Courlis, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.88.04.**

Vds CP Apple 2E + écran + lecteur disk + joystick + 100 jeux + 10 disks comprenant utilitaires, éducatifs + docs. Le tout en super état 2 000 F. **Maurice De Souza, 15, rue Jules-Leoin, 42000 St-Etienne. Tel. : 77.33.90.23.**

CLUBS

The Soundmates distribuent des sons pour VSO, DX722FD, Eps, EPSM, W30 et compatibles ainsi que pour Amiga. **Fréderic Du Coulombier, 57, rue de Valenciennes, 59230 St-Amand-les-Eaux. Tel. : 27.48.66.67 après 20 h**

Thomsonistes sortez de l'ombre ! Transferez vos fichiers de et vers des disks ST, PC, MSX (Images, sons ASCII) + nombreuses démos. **Toussaint Ottaki, résidence Impériale, bât. C1, avenue du Maréchal-Lyautey, 20090 Ajaccio. Tél. : 95.23.31.41.**

Le club Dragon Hi-Tech (Nec, Sega, MSX1, 2, 2+, Nintendo, NEO-GEO, Trucs et astuces, location, échanges, achats, ventes sur toutes consoles). **Marc Pauron, rue du 8 Mai-1945, 58400 La Charité-sur-Loire**

Contacthoms est un club qui bouge ! Pour tous les possesseurs de MO et TO. Serveur + bulletin trimestriel et un max de mordus. Serveur 24 h sur 24 et 7 j sur 7. **Serveur : 16.1.43.63.44.42.**

Mega MSX News, un journal sur disk pour MSX2 et 2+ (avec FM Pac et Music Module). Recherche revues MSX japonaises récentes ainsi que SD Snatcher. **Sébastien Rousseeuw, 7, place du Général-De-Gaulle, 59470 Wormhout**

Amiga 500 recherche club ou contacts sur région nantaise. **Dominique Barré, 40, rue Pitre-Athenas, 44400 Rezé. Tel. : 40.84.20.41**

Vous êtes bloqués sur votre CPC, Sega, Amiga ou Atari. Ecrivez au club "Solucares". Vds CPC 6128 + adaptateur TV et disks. **Daniel Massaro, 16, rue de la Biff, 6780 Hondelange (Belgique)**

Nec'Club vous propose chaque mois une revue avec des news, remises sur matos et le futur serveur Nec (pour le moment en 3615 code MICRONEWS en potin Nec'Club). **Nec'Club, C3, Les Pervenches, 13700 Marignane**

Club MSX liégeois de Belgique cherche correspondants MSX2, MSX2+ pour échange de logiciels. **Alain Payez, 4, rue du Château-d'Eau, 4800 Verviers (Belgique).**

Mega fanzine sur disk, CPC. Le n°5 vient de sortir. Envoyez disk et 3,80 F en timbres. **Lionel Vifner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tel. : 95.26.00.64**

Arnold 1 est toujours dispo mais en commandant Arnold 2 vous le recevrez gratuitement. Amstradiens, envoyez-moi une disquette et 5 F en timbres. **Sebastien Bertiaux, 123, rue de Bellain, 59500 Douai**

Fabrique de vêtements recherche cuisinier pour s'occuper d'un stock de **culottes bouffantes**

Club Sega-Nec achète, échange, vends plus de 100 jeux. **Siegfried Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Sega club'93, l'autre Sega club. Revue mensuelle, location, jeux, challenges, réunions, contacts etc. **Anthony Sgae, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis. Tél. : 46.22.16.43.**

Amstus un fanzine sur disk. Au sommaire : édito, trucs, astuces, progr., hard-rock, club. Envoyez disk et timbres. **Frederic Bazin, 5, avenue des Pyramides, 77420 Champs. Tel. : 64.68.17.87.**

Team 21, freeware, diffuse domaines publics sur ST/STE. Liste contre 2 timbres 2,30 F. Recherche dompubs pour étoffer catalogue. **Team 21 Freeware, 9, rue des Ribottees, 21000 Dijon.**

A tous les possesseurs de MSX1/2/2+, un nouveau club "Les NRV" vous ouvre ses portes. Recherche aussi contacts pour achats, échanges, ventes, jeux sur cartouches et disks. **Les NRV, 137, avenue de Valenciennes, 59400 Cambrai.**

Un club pour Atari avec plein de dompubs est né. Demander un doc. Le club cherche des dompubs, coders, adhérents, électroniciens, personnes pour animer et s'occuper du club. Cherche contacts sur Tandy modes 3 et 16 (disk). **Laurent Gilot, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 85.58.13.13**

Salut ! Club Segamégasuper, ici vous pouvez louer des jeux 8 bits (Shinobi, Zillion 1, 2, 3 etc.) pour une semaine. Location 30 F. Vente 90 F port compris. **Jean-Philippe Menguy, Kermenou Plorigulel, 22220 Fréguier. Tél. : 96.92.36.83**

Demandez notre liste de logiciels du dompub. Plus de 250 disks sur ST et 60 sur PC. **IFA, 549, route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tel. : 27.65.58.11.**

L'ARGUS DE LA MICRO

Réalisé avec le concours de :

CHIP O'KAZ

• 107, rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris - Tél. : 43 21 51 00
• 8, Bd Magenta 75010 Paris - Tél. : 42 08 12 90

Comment évaluer votre micro ?

Faites référence à notre argus ! Il vous propose, à titre purement indicatif, une estimation moyenne du prix de vente ou d'achat d'une configuration de base. Ajoutez-y logiciels et périphériques...

PERIPHERIQUES

Amst. DMP 2000	800 F
Drive Mac 400 Ko	400 F
Drive Mac 800 Ko	800 F
ImageWriter I	1800 F
ImageWriter II	2800 F

AMSTRAD

464 monochrome	800 F
464 couleur	1200 F
6128 monochrome	1200 F
6128 couleur	2500 F
PCW	2500 F / 4000 F

APPLE

Apple IIe	U.C.	500 F
	écran	400 F
	lecteur	400 F
Apple IIc 128 Ko		1300 F
Apple II GS	512 Ko monochrome	4000 F
	1 Mo couleur	7000 F
Mac 128 Ko		2000 F
Mac 512 Ko		2500 F
Mac Plus		4000 F
Mac SE 40 Mo		8000 F

COMMODORE

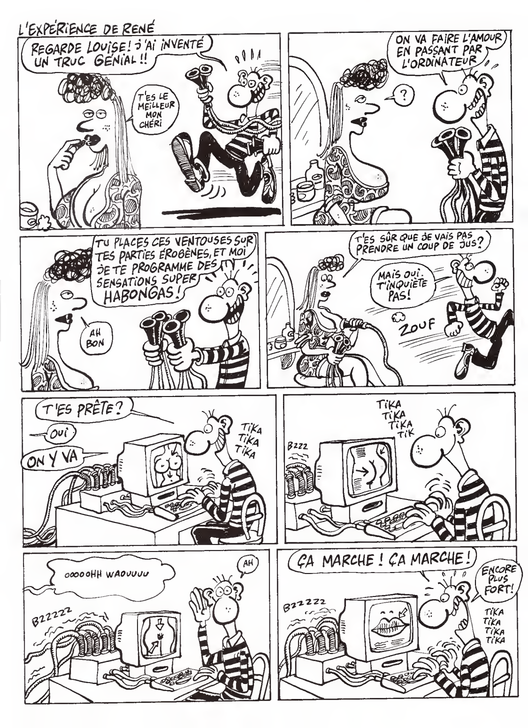
C64 cassette	400 F
C64 disquette	1100 F
128 D	1500 F
Amiga 500	2200 F

ATARI

520 STE	2500 F
520 STF	2000 F
520 ST	1000 F

PC & compatibles

XT	640 Ko DD monochrome	3000 F
	640 Ko DD couleur	4000 F
	640 Ko HD 20 Mo monochrome	5000 F
	640 Ko HD 20 Mo Couleur	5500 F
AT	286-12 MHz mém. 1 Mo 20 Mo.	6000 F
	286-12 MHz mém. 1 Mo 40 Mo.	7000 F


L'EXPÉRIENCE DE RENÉ
REGARDE LOUISE! J'AI INVENTÉ UN TRUC GÉNIAL!!
T'ES LE MEILLEUR MON CHÉRI
ON VA FAIRE L'AMOUR EN PASSANT PAR L'ORDINATEUR
?
TU PLACES CES VENTOUSES SUR TES PARTIES ÉROGÈNES, ET MOI JE TE PROGRAMME DES SENSATIONS SUPER HABONGAS!
AH BON
T'ES SÛR QUE JE VAIS PAS PRENDRE UN COUP DE JUS?
MAIS OUI T'INQUIÈTE PAS!
ZOUF
T'ES PRÊTE?
OUI
ON Y VA
TIKA TIKA TIKA
BZZZ
TIKA TIKA TIKA TIK
OOOOOHH WAOUUUU
AH
BZZZZZ
ÇA MARCHE! ÇA MARCHE!
ENCORE PLUS FORT!
BZZZZZ
TIKA TIKA TIKA TIKA

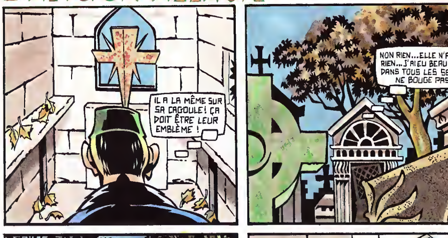

OUUUWAHAYAWOGA
C'EST FOU ÇA! JE SUIS VRAIMENT GÉNIAL COMME MEC
ALLEZ, ENCORE PLUS FORT
BZZZZ
TIKA TIKA TIKA
WAYA HOGA! C'EST BON C'EST BON
ELLE N'A JAMAIS ÉTÉ DANS CET ÉTAT-LÀ, LOUISE! J'ARRIVE PAS À Y CROIRE!
TIKA TIKA
ENCORE ENCORE J'EN PEUX PLUS! YAHAWA C'EST TROP BON!
J'ARRIVE MA CHÉRIE!
TIENS BON
WADUU
C'EST BON! WOUAAA ENCOOORE
CARALI


?
AH QUE JE VAIS T' APPRENDRE À LES VALIDER AVANT QU'ILS AIENT SERVI !
MAIS...
MAIS..
REMBOURSEZ!
REMBOURSEZ!
T'ES UN AS QUEQUÊTAS
ON NE BOUGE PLUS !
LINDA!
DÉSOLÉE MONSIEUR ALBERT, MAIS JE PRÉFÈRE LE RÉSEAU, MÊME SANS GAIN...
AH QUE, DE TOUTES FAÇONS Y'A PLUS DE TICKETS...
POU
BIEN JOUÉ LINDA !
LE RÉSEAU EST UNE GRANDE FAMILLE DONT VOUS FAITES DÉFINITIVEMENT PARTIE...
.. ET DONT LES EMPÊCHEURS DE BANDER EN ROND SONT IMPITOYABLEMENT EXCLUS!
AH QUE, JE SUIS MEMBRE !
?
VOUS NE POUVEZ PAS LES TUER !
?
JE VAIS ME GÊNER !
BAF!
SBOK
JAAP 90

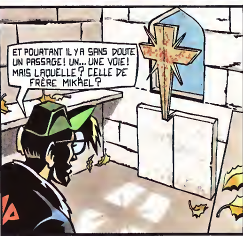
A suivre...

BARGON ATTACK

ARSHEED + MARC BROTHERS













A suivre...



LA BELGIQUE, QUEL ENTRAIN !

Les vacances de tante Eulalie : un périple riche en contrepèteries...

Vous vous souvenez tous de tante Eulalie, la tante de ce cher Censures, présidente de la Ligue des dames patronnesses du surcroît. On n'entendait plus parler d'elle depuis plusieurs numéros car elle était partie en croisière avec son neveu.

DES ANES DANS L'AIRBUS

Censures est donc rentré en France avec sa tante, aux termes d'un voyage riche en péripéties. En effet, avant d'embarquer pour la croisière, ils prirent tous deux l'avion pour la Belgique. Ils bénéficièrent d'un tarif préférentiel car tante Eulalie connaissait la copine d'un pilote, Alan. Il ne s'agit pas d'Allan L., ce pilote qui fut arrêté pour trafic de drogue (il n'en pouvait plus d'avoir plein d'ânes dans l'Airbus !), mais de cet Alan qu'elle avait rencontré lors d'un précédent voyage en Grèce où il s'adonnait à son hobby, la pêche sous-marine à la nasse (on dispose des paniers métalliques sur le fond de l'eau, dans lesquels les poissons se trouvent emprisonnés - il suffit alors de remonter les nasses à la surface). Hélas, la pêche avait failli mal tourner car le copilote était tombé sur une drôle de nasse - et il avait peur que sa copine ne tombe elle aussi dans une vilaine nasse. Pourtant Alan l'avait prévenu : "Il faut mettre les nasses sur des fonds bien plats. Attention aux fonds qui culminent ! Ces fonds ne valent pas une bonne rente. Ne soyez pas comme le vieux marin qui gratte le fond de sa quille avec un fer d'huminette !"

Bref, Censures et tante Eulalie arrivèrent ainsi en Belgique. Tante Eulalie trouva un charme fou à ce plat pays. "Cette Belgique, quel entrain !" s'exclamait-elle à tout va. Ensuite, ce fut la Hollande, le pays des tulipes, ce qui permit à Censures de voir en avant-première le film *La guerre des tulipes* - un long métrage très culturel sur la guerre des sexes. Ah les tulipes... Elles me font penser à ces jardiniers qui, en complétant les plants, enfoncent leurs bêches en criant : "Flûte !" un peu paniqués des vers... Ils sont moins compliqués que ces jardiniers crétins qui refusent de biner avec des serpes. Et les jardiniers qui sont rentrés dans les ordres, y avez-vous déjà pensé au moins ? Ces bons moines qui, las de cacher leurs tristes houilles dans la cure, se livrent aux plaisirs de la serre derrière l'évêché, la bêche pleine de fleurs. Certains préfèrent laisser la bêche, car dans la chapelle se donnent des prêches bien définis.

DU GALVA DANS L'ENGIN

Mais revenons à la tante et au neveu qui, de la Hollande, embarquèrent pour une croisière dans les îles lointaines. À bord, tante Eulalie fut très impressionnée lorsqu'elle remarqua que le cuisinier souçait sans grumeaux et balançait sa nouille dans le coulis. Le marmiton cria : "Patron, faut-y que j'pèse la grande farine ?" Le chef lui répondit par l'affirmative, puis il se dirigea vers tante Eulalie et lui confia : "J'aime le velouté de tomates." Il lui donna ensuite un bon truc pour préparer le poisson : "Ne glissez jamais l'écaille entre deux mouchoirs !" Voyant que tante Eulalie s'intéressait à l'art culinaire, il lui donna d'autres conseils : "Moi, je m'éclaire toujours en malaxant ma pâte. Laissez donc ces tasses infectes - en cuisine la propreté est primordiale. Pour purifier une vaisselle, rien de tel qu'un brave galva dans l'engin !" À cet instant, il fut interrompu par un Belge qui ne supportait pas le fromage : "Monsieur, ôtez ce brie de ma vue !". Le chef allait répondre : "Goûtez-moi ce flan avant que j'mâche mes quiches" lorsque passa une chef de rang. Le Belge grincheux l'apostropha : "Patronne, ces soupers manquent de pain. Le carte sent le thon, les melons ont une odeur de vieille botte, vos pains un drôle d'aspect satiné : cette miette a un goût de bile ! Par contre, votre cru est bien coulant. Vous félicite-t-on pour vos sauces ? Oh, mais je vois des trocs de mites dans les ballons ! Si ça continue, je vais glisser jusqu'au caissier..." La chef de rang pensa pour elle-même : "Celui-là doit tromper sa pomme dans le pinard. Il me rappelle ce dineur pensant qui avait la pureté d'un dieu ; ah, ces purs dineurs !" Puis elle partit retrouver le petit salo...

Toujours débonnaire, tante Eulalie mit cet accès d'humeur sur le compte du roulis : "Quand le gros temps sévit, le spasme se prend en mer. Voilà ce que c'est que d'être bercé par trop de gîte..."

À une autre table, une mère de famille surveillait ses enfants : "Mâchez tout et ne laissez rien !", alors que son mari déclarait à son beau-frère : "Il faut un bon coup de vin pour faire passer le riz." Quelques instants plus tard, le beau-frère s'écria : "Je l'sais qu't'as un bon marc, tu m'l'as déjà dit !"

DE LA POIRE AU PINOT

Consuelo reprit deux fois de la tarte aux mangues (la spécialité du chef, faite avec de bonnes lanières de mangues), mais plus tard, alors qu'elle dégustait une délicieuse poire au pinot, tante Eulalie s'aperçut que son neveu avait quitté la table. Elle s'inquiéta auprès du chef qui lui répondit : "Ce n'est rien, il est en cuisine avec le mermiton : ils posent une boulette." Pour terminer le repas, ils choisirent une fine à la poire. Tante Eulalie remarqua un peintre qui, dans sa folle détresse, avait déjà vidé son marc, ainsi que des papes qui s'assoupissaient en vidant leurs verres. Deux hommes trinquaient et l'un d'eux s'exclama : "Quel verre, ami !"

On retrouva le neveu de tante Eulalie le lendemain sur le pont. Il était assis près de la piscine sur un transat et, lorsque le commandant de bord passa, il lui cria : "Commandant, votre piscine n'est pas belle !"

Le commandant ne sembla pas entendre, et quelqu'un remarqua, montrant une femme qui passait : "Cette fausse blonde au cou rond a été trempée par l'averse du jour, elle peignait sous l'averse..."

Généreuse, tante Eulalie répondit : "Il ne faut jamais railler la couperose !"

Le Belge, qui s'était plaint d'une douleur dans la jambe, se leva alors en s'écriant : "Cette crampe m'a laissé bourse utile !"

À suivre... Le mois prochain, découvrez dans Sex Machines la suite des aventures de tante Eulalie et Consuelo à travers le monde, avec, lors de leur passage à Ouagadougou, cette phrase historique de tante Eulalie : "L'Afrique est bonne hôtesse, mais ses canicules ne m'ont pas emballée..."

Eric Satyre

Attention aux phrases suspectes...

Ami lecteur, les textes de cette rubrique sont beaucoup moins innocents qu'ils n'en ont l'air... Ils recèlent en effet un grand nombre de contrepèteries (interversions ou permutations de lettres ou de syllabes) dont les solutions vous sont données dans "Cliquez à part" (les lettres ou syllabes à intervertir sont figurées en gras. Les permutations sont indiquées par le signe / — page 128). Alors... lorsqu'une phrase vous semble curieusement tournée, trouvez son bêtisier caché, et vous ressentirez la joie d'être enfin entré au "club". Mais il faut savoir décoder en manipulant habilement les verbes de jeu ! Soyez persévérant et ne vous découragez pas : même un lecteur agile peut buter sans honte sur un cas particulièrement rétif et efficace.



LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F



1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland, Cavell, La Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)



Bon de commande à envoyer à **Micro News** (La Collec'), 2 à 12, rue de Bellevue, 75019 Paris.

Nom :
Adresse :

Tél. :

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire** ☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

LE GROS CUBE DE LA BD !

EN KIOSQUE TOUS LES MOIS





PANG
AMIGA
AMSTRAD
ATARI ST
ocean
Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restorez le calme!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675.